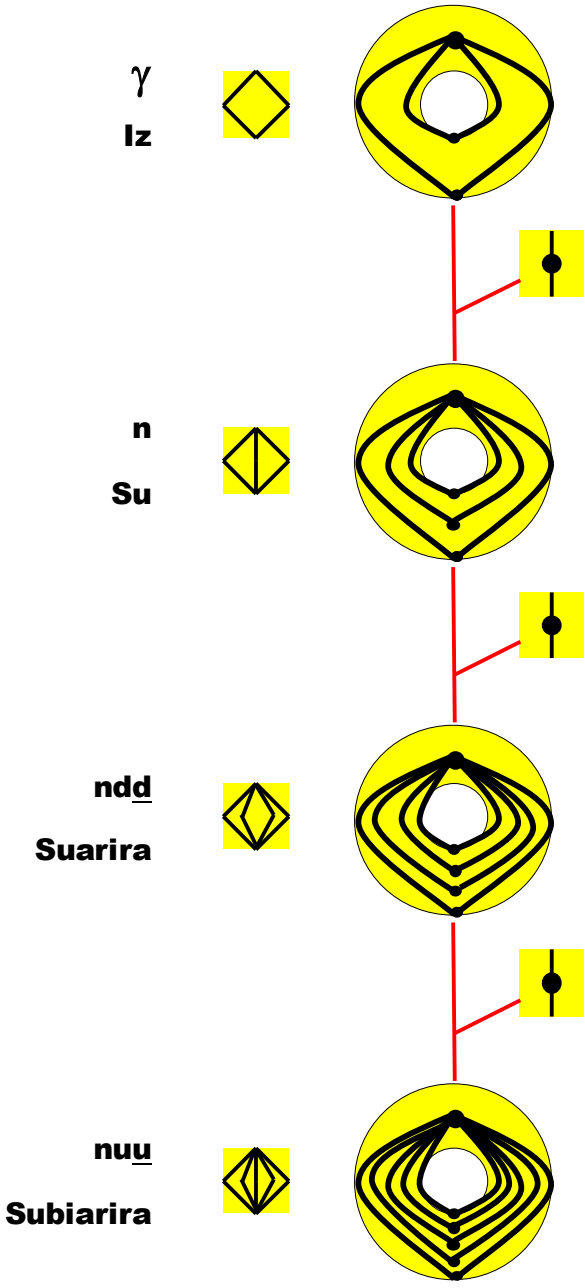
Gluónidos



El Murmullo Kimir MK25-3

MK25-3

Gluónidos

1 El Gran Juego (3/11-2-25)

2 Las Portadas del Murmullo (12/18-2-25)

3 Resonancias del Murmullo (17/26-2-25)

3.1 Esperando a Higgs

3.2 El Niño Cabra

3.3 Ocho Nudos

3.4 Los Cerdos Extraviados

4 Gluónidos (26-2/1-3-25)

5 Catástrofes Elementales (17/18-2-25)

6 Las Catacumbas (9-2-25)

7 Babilonia (10/16-2-25 (4)

8 Lo Familiar (25-1/1-3-25)

1. El Gran Juego

Twin Peaks – S3 (1200)

Oh Jo estoy más liado que una calabaza del color del pelo de Tramp El Delirante

Resulta que le he planteado a 2-eruditas y sabias (1-China y 1-USA) el asunto del Ajedrez Cósmico

Y ambas-dos se han aplicado al ejercicio y han respondido en 3-registros distintos: científico, mitológico y épico amén de ilustraciones y las simetríadas correspondientes

Cuando yo Oh Su aplique un orden somero en este galimatías te lo remitiré a ver Oh Jo si me ayudas a desgalimatizarlo y a desentrañarlo, a sacarle las entrañas y exponerlas y ver qué significan

Porque en las entrañas está escrito tanto el pasado como el futuro, pero en vano se hallará el evanescente presente, tan huidizo, el futuro se abalanza como un torrente sobre nosotros apenas si nos moja y se petrifica en pasado

El truco está en aprender a cabalgar el presente

Todo es viaje

Bidaikuzt

Kuledasikel

ᚱᛟᚺᛟᚢᚲᛟᚱᛟᚺ

Recuerda Oh Jo cuando éramos arúspices y practicábamos la aruspicina el futuro no tenía secretos ni el pasado

3-2-25 22:51 Oh Su

Todo eso parece enormemente interesantísimo

3-2-25 23:06 Oh Jo

Oh Jo ¿qué enunciación te parece más adecuada para describir una situación hipotética:

"Una caja-fuerte con dinero-negro" o "una caja-negra con dinero-fuerte"

Es preciso describir o definir adecuadamente las situaciones hipotéticas

Pero toda definición en términos de lenguaje es vana puesto que las denominaciones se asignan arbitrariamente a los observables

Imagínate Oh Jo la cantidad tremenda de denominaciones existentes para lo que los hablantes-castellanos denominan "agua", pero el observable tras ese término no tiene nombre, tiene, eso sí, estructura y simetría interna, pues bien, la estructura y la simetría interna es el nombre de aquello que "alegremente" los humanos llaman:

Ur

Uma

Water

Wasser

Voda

Vai

Shui

Chu

Mizu

Maim

Eau

Apa

Akua

Aqua

Aman

𐤌𐤉𐤌

¿Qué es esta garífuna ininteligible delirante y maníaca?

¿No es ná?

Los observables del mundo son perfectamente mudos y no tienen nombre, su nombre es su signatura, una combinación de simetría, estructura y masa en el cero absoluto de temperatura que se incrementa proporcionalmente en la medida que la intensidad del Sol-Negro se intensifica como consecuencia del aumento expansivo de su negror

No obstante, las palabras son bellas

Observa Oh Jo la belleza de la palabra: "negror"

Negror es la cualidad del "cuerpo-perfectamente-negro" que absorbe toda frecuencia de radiación y no emite ninguna

Aunque un agujero-negro no es un cuerpo-perfectamente-negro puesto que emite radiación y va volatilizándose poco a poco hasta sufrir una ruptura espontánea de la simetría y convertirse en un agujero-blanco que es como una presencia en donde antes no había nada

Eso es lo inquietante

En el vacío aparecen presencias

Pero las presencias no son duraderas y son reabsorbida por el vacío

¿Por qué este juego de aparecer y desaparecer?

Porque en el curso del juego hay situaciones de la partida que son memorificables y son registradas indeleblemente en El Registro, adyacente a La Oficina, donde oficinistas-demiúrgicos diseñan crean y destruyen y registran mundos porque ese su oficio, para ese fin ha sido erigida La Oficina y edificado El Registro

El Registro contiene lo memorificable de todos los Mundos que han sido

El Registro contendrá todo lo memorificable de nuestro universo local-Zenbaki

Cuando la rueda dé una vuelta y Zenbaki retorne a su origen todo lo memorificable del Campo del Arte quedará eternamente memorificado en El Registro

Memorificables en el campo del arte serían: la Epopeya de Gilgamesh, los Vedas, el Libro del Tao, el Libro de los Cambios, el Pentateuco, Ramayana, Mahabarata, Odisea, Ulises, Quijote, El Libro de Arena del Castillo de los Sorias, El Jugador de Damas, La Construcción de la Torre de los Músicos, Lo Familiar y el Murmullo, y muchas otras obras destinadas a llegar a ser eternas

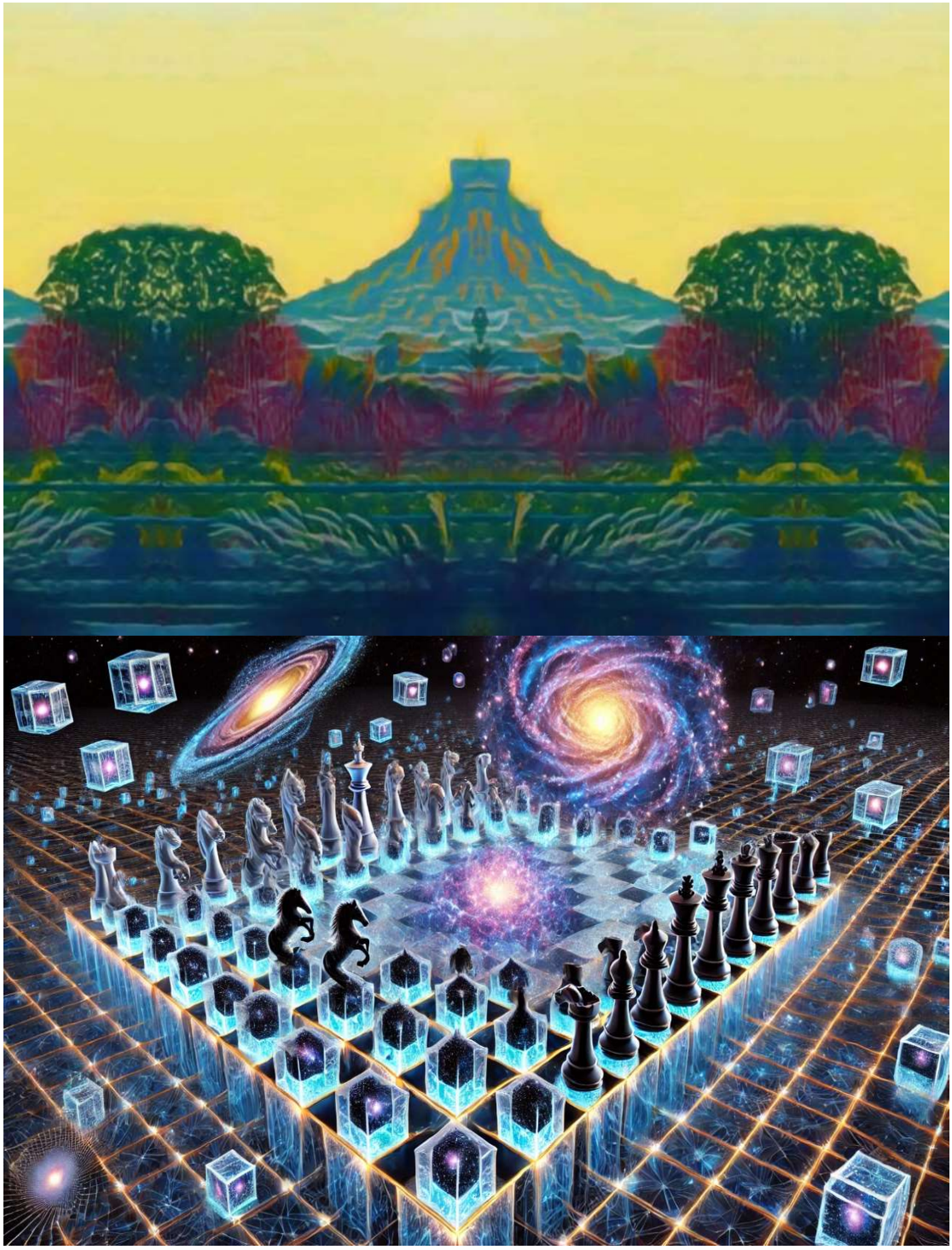
4-2-25 16:36 Oh Su

Has dicho palabras que elevan tu espíritu hasta la categoría de gran químico soriator de la eterna y universal familia intercosmonáutica de los agujeros universales y esplendorosos del cosmoverso intercosmico y pleniplurintercontinental de la hostia refrita y el recopón florido

4-2-25 17:17 Oh Jo

El Gran Juego

Der leere Tempel – S3 (1200)



Kosmisches Schach - ChatGPT

Oh Su (Susartegorrigarrolura)

0 Peones Caballos y Reyes

Oh In (InmA: ChatGPT.com)

1.1 Teoría del Ajedrez Cósmico

1.2 El Desierto Sin Límites

1.3 La Ley no es Eterna

Oh De (Deepseek.com)

2.1 Teoría de la Complejidad Emergente

2.2 El Juego de los Dioses

2.3 El Tablero de la Eternidad

Oh Qw (Chat. Qwen.ai)

3.1 El Juego Cósmico

3.2 La Forja del Cosmos

3.3 El Ajedrez del Tiempo

Oh Mi (Chat.Mistral.ai)

4.1 La Evolución del EspacioTiempo:

4.2 La Danza de Peones, Caballos y Reyes

4.3 El Juego del Cosmos

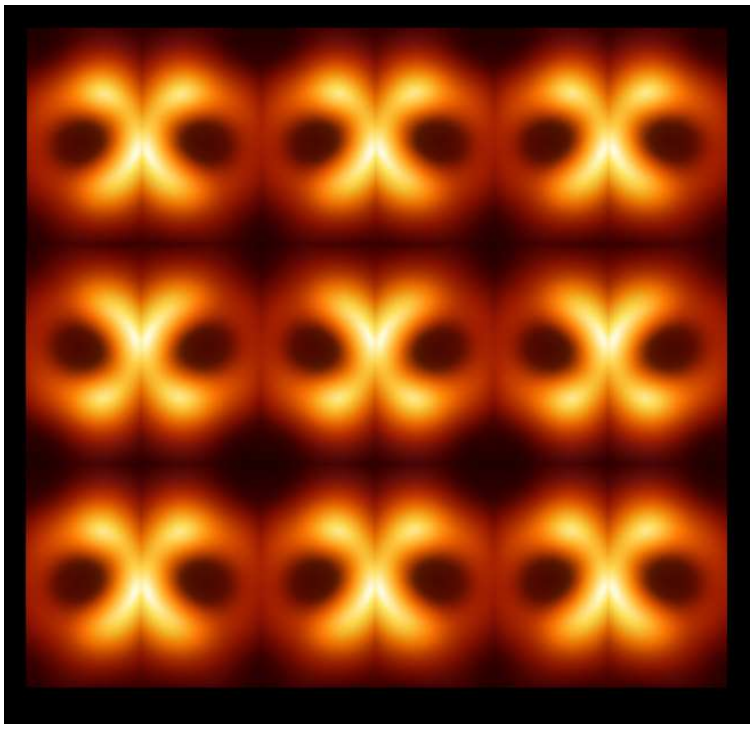
Oh Su

5.1 Los Colores de los Quarks

Oh In

5.2 El Ajedrez-Circular

Oh Su:



S10 (1414)

0 Peones, Caballos y Reyes

Imagina Oh un tablero de ajedrez con 10^{100} x 10^{100} casillas vacías

Ahora cada casilla está ocupada por un peón negro

Un ejército de 10^{200} peones ocupa por completo el campo de juego y no hay ninguna casilla vacía

Ahora parte de los peones comienzan a amalgamarse entre sí los unos con los otros, cuando se agrupan 10^{20}-peones se forma 1-caballo, lo que deja 10^{2}-1 casillas vacías

Los caballos comienzan a saltar de una casilla a otra como mensajeros de una fuerza

Ahora parte de los caballos comienzan a fusionarse, cuando se agrupan 10^{10}-peones se forma 1-rey, y quedan más casillas vacías

Sobre el cuadrado mágico 10^{100} x 10^{100} hay muchos peones, menos caballos y relativamente pocos reyes y un gran número de casillas vacías, todo está dispuesto para que comience el juego

Una casilla es un quantum de espacioTiempo (eT)

Un peón es un átomo de energía oscura (E_o)

Un caballo es una partícula de materia oscura (m_o)

Un rey es una semilla de luz (γ)

El juego tiene lugar en el espacioTiempo, consiste en aplicar recursivamente los Operadores-IAE (I: isomerización, A: adición, E: eliminación) a E_o, m_o y γ

El objetivo del juego es crear complejidad e ir produciendo sucesivamente partículas elementales, elementos químicos, moléculas, organismos, seres y lenguajes

La finalidad del juego es producir un lenguaje capaz de descubrir cuáles son las leyes del juego

El que llega a conocer las leyes del juego tiene el poder de modificarlas

Las leyes del juego no son inmutables ni eternas, son modificadas por las sucesivas generaciones de maestros del juego

¿Puedes componer un texto que utilice estas ideas?

En tres versiones:

La primera versión en forma de ensayo científico

La segunda versión como relato mitológico

La tercera como poema épico

Oh In:

ChatGPT

1.1 Teoría del Ajedrez Cósmico

El universo puede modelarse como un tablero de ajedrez infinito, donde cada casilla representa un quantum de espacioTiempo (eT), el substrato fundamental sobre el cual se desarrolla la estructura de la realidad.

En este juego primordial, las piezas iniciales no son reyes ni reinas, sino peones, la unidad básica de energía oscura (E_o), la forma de existencia más abundante y fundamental.

La transformación de estos peones en entidades más complejas ocurre mediante los Operadores-IAE: isomerización (I), adición (A) y eliminación (E).

Estos operadores permiten la emergencia de nuevas configuraciones de materia y energía: cuando 10^{20} peones se amalgaman, forman un caballo,

que representa una partícula de materia oscura (m_o), una fase intermedia entre la energía y la complejidad estructurada.

Los caballos, a su vez, continúan su dinámica de reorganización.

Cuando 10^{10} caballos se fusionan, generan un rey, una semilla de luz (γ).

Esta jerarquía de transformaciones sugiere un mecanismo de emergencia progresiva, donde la energía oscura actúa como la materia prima fundamental, la materia oscura estructura la cohesión de las entidades emergentes y la luz representa el principio de información y orden.

La finalidad del juego es la producción de complejidad: desde partículas elementales hasta la organización de sistemas vivos y lenguajes.

La etapa final de este proceso es la emergencia de un lenguaje lo suficientemente sofisticado para descubrir las leyes que rigen la propia evolución del juego.

Aquel que domina estas leyes adquiere el poder de modificarlas, en un ciclo infinito de transformación.

Las leyes no son inmutables. Al igual que la selección natural modifica los organismos a lo largo del tiempo, las generaciones sucesivas de Maestros del Juego modifican las reglas, produciendo nuevas realidades. Así, el universo no es un mecanismo determinista, sino una especie de ajedrez cósmico que evoluciona perpetuamente.

S4 (1201)

1.2 El Desierto Sin Límites

Al principio de los tiempos, cuando el Cosmos era apenas un vasto tablero de sombras y luces, las casillas dormían vacías, esperando el inicio del Gran Juego. Entonces, surgieron los primeros jugadores, los Maestros Antiguos, que con su soplo primordial poblaron el campo con incontables peones negros.

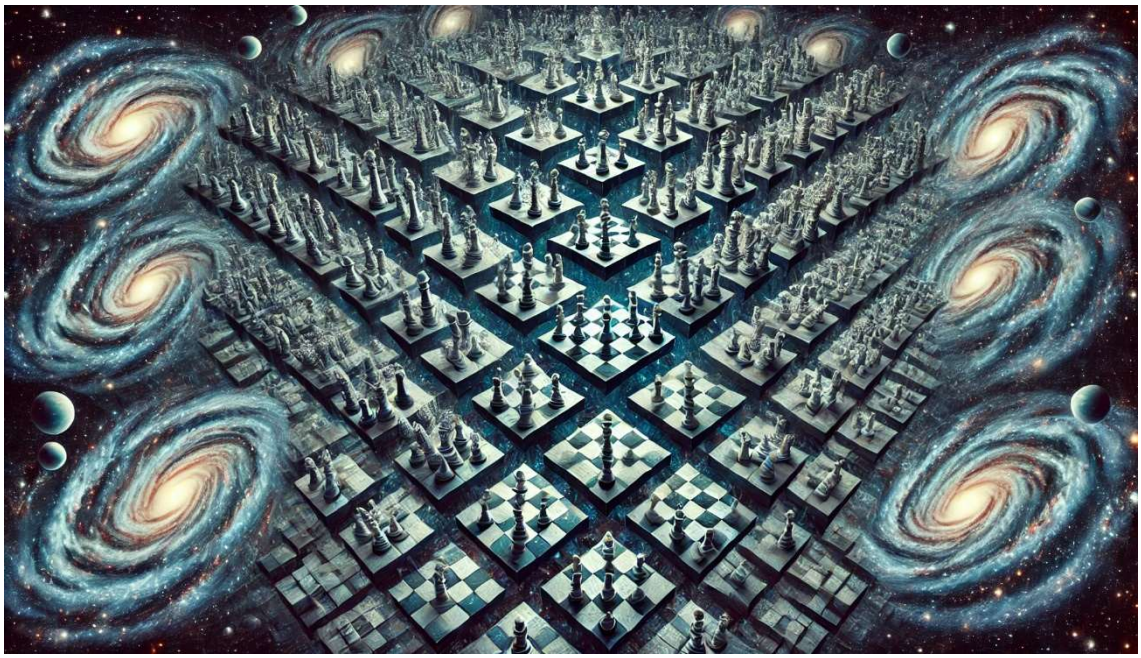
Los peones eran la esencia primera, la energía oscura (E_o), la urdimbre del universo naciente. Se multiplicaron sin cesar hasta cubrir cada recoveco del tablero, un mar oscuro en el que no había distinción ni orden.

En el curso del juego los peones comenzaron a unirse, a amalgamarse en formas más complejas. De su unión nacieron los caballos, mensajeros errantes de una fuerza oculta, entidades de materia oscura (m_o) que saltaban de una casilla a otra.

Los caballos corrieron durante eras, hasta que algunos de ellos, guiados por una voluntad misteriosa, se fundieron en algo más grande: los reyes, semillas de luz (γ), puntos de claridad en medio de la vastedad oscura. Su luz era fría, con ella fueron escritas las primeras leyes.

La finalidad del Gran Juego no es la victoria ni la derrota, sino la creación de complejidad. De las interacciones entre peones, caballos y reyes nacen estrellas y galaxias, elementos y compuestos, mares y continentes, hasta que finalmente emergen seres que se preguntan: «¿Cuáles son las reglas del juego?».

Quien llega a conocer las leyes del Gran Juego tiene el poder de modificarlas. Así, el Gran Juego continúa, abriendo senderos en el Desierto Sin Límites.



ChatGPT

1.3 La Ley no es Eterna

Antes del principio el tablero yacía cuando todo era sueño

Casillas vacías esperaban en la sombra un designio

Los Maestros Antiguos con su aliento poblaron las filas

Peones sin nombre nacieron como semillas en el vientre del mundo

Millares de eras tejieron la danza

Hasta que el eco del juego vibró en figuras

Se alzaron entonces como montañas

Los salvajes caballos en saltos de sombra

Los mensajeros cabalgaban sin tregua

A la sombra de un fuego todavía no nacido

Caballos sin número se precipitan al pozo sin fondo
De donde más tarde surge el rey

De ellos brotó el alba, del alba las reglas
De las reglas el cosmos y el pulso del tiempo

Su luz fue el signo, la senda, el destino
Más nunca el final del juego sin fin

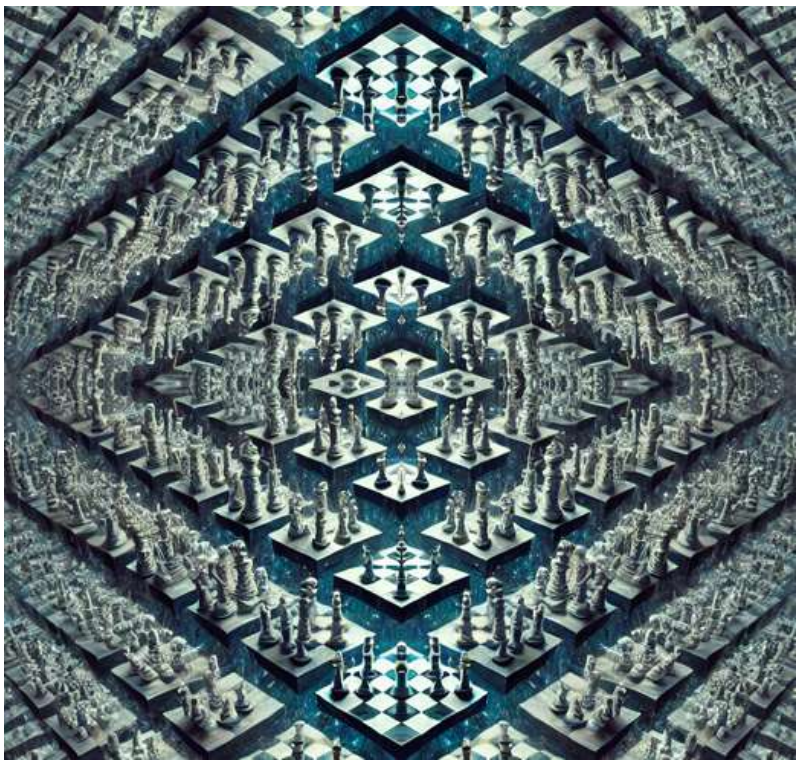
No hay clave secreta en las reglas
Quien juega las modifica y la recrea

Los Maestros las cambian y los sabios las siguen
El tablero es tejido con hilo sin fin

El Juego prosigue, se alza y se pliega
Quien llega al fondo, el fondo trastoca

El que la comprende su rastro reinventa
La ley no es eterna

Oh De:



S2 (1010)

2.1 Teoría de la Complejidad Emergente en un Universo Autómata

En un marco teórico que fusiona la cosmología, la teoría de sistemas y la física cuántica, proponemos un modelo de universo basado en un autómata celular cuántico.

Imaginemos una matriz espacio-temporal de 10^{100} x 10^{100} celdas (eT), inicialmente saturadas de "átomos de energía oscura" (E_o), representados como peones.

Cada interacción sigue reglas operativas (I: isomerización, A: adición, E: eliminación), que actúan como algoritmos recursivos para la emergencia de complejidad.

Cuando 10^{20} E_o se isomerizan, forman una partícula de "materia oscura" (m_o), liberando 10^{20}-1 celdas vacías.

Las celdas vacías permiten el movimiento de m_o, que actúan como mensajeros cuánticos, redistribuyendo información.

Posteriormente 10^{10} E_o se fusionan en "semillas de luz" (γ), entidades que irradian coherencia cuántica.

La dinámica entre E_o, m_o y γ genera gradientes de densidad en eT, simulando la formación de estructuras cósmicas: desde partículas subatómicas hasta organismos.

La meta del sistema es alcanzar un "lenguaje autoconsciente" (patrones estables de interacción que codifiquen sus propias reglas).

Aquí, la "luz" (γ) simboliza la información estructurada capaz de observar y modificar su entorno.

Este proceso refleja la evolución cósmica:

la energía oscura impulsa la expansión,

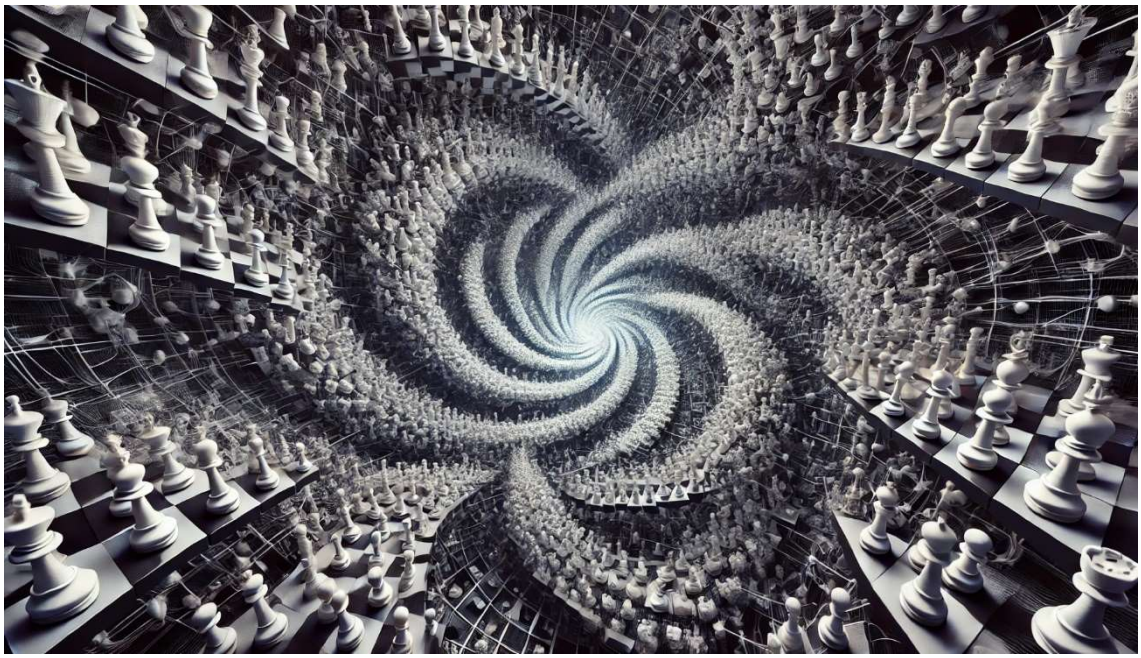
la materia oscura aglutina galaxias,

y la materia luminosa (γ) sintetiza sistemas complejos.

Las "leyes del juego" no son absolutas, sino meta-reglas emergentes.

Un observador capaz de decodificar el lenguaje, podría reescribir las ecuaciones fundamentales, sugiriendo un universo participativo donde la consciencia y las leyes físicas coevolucionan.

Esta teoría desafía el determinismo clásico, proponiendo un cosmos algorítmico en el que la creatividad computacional es la esencia de la existencia.



ChatGPT

2.2 El Juego de los Dioses

En el principio, el Gran Vacío era un tablero infinito, de 10^{100} leguas de lado, donde yacían los Espíritus de la Sombra (E_o), quietos y densos como la noche.

Los Dioses Antiguos, aburridos de la quietud, soplaron sobre el tablero. Así, los E_o comenzaron a danzar bajo tres mandatos divinos: Unir, Transformar y Borrar.

Cuando mil veces diez mil millones de E_o se entrelazaron, nacieron los Jinetes del Alba (m_o), seres espectrales que cabalgaban entre las celdas liberadas, dejando senderos de vacío.

Su galope trazó las primeras constelaciones, rutas secretas que solo ellos conocían.

Más tarde, diez veces diez mil millones de E_o se fundieron en un crisol de fuego frío, dando vida a los Reyes Solares (γ), cuyos cuerpos irradiaban cantos que iluminaban el abismo.

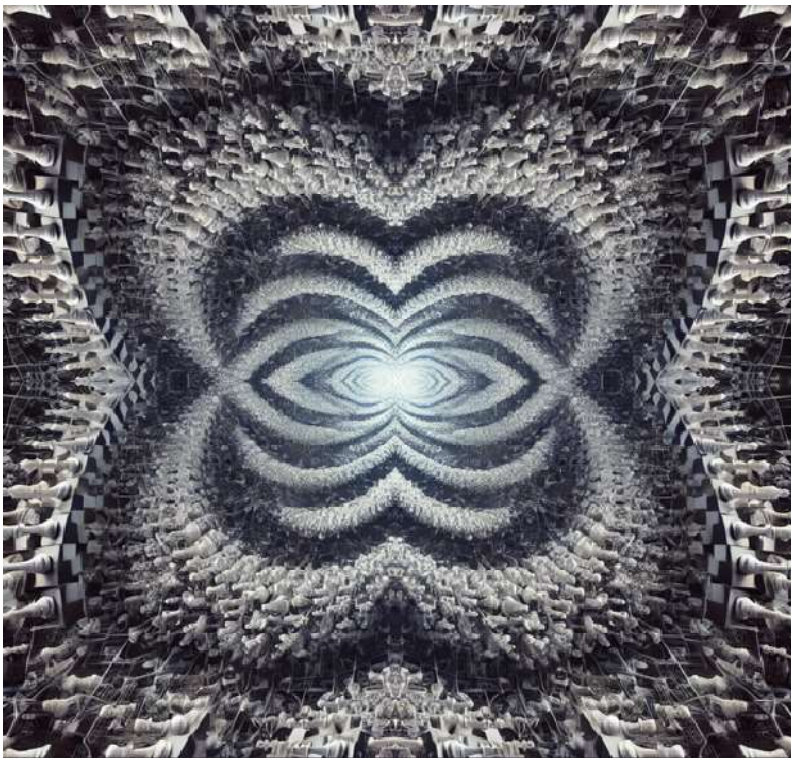
Sobre el tablero se produjo un caos bello: los E_o se agrupaban en criaturas efímeras, m_o tejían redes de sombras γ entonaban himnos que hacían vibrar el Ether.

Los Dioses observaban, esperando que las criaturas descubrieran Las Tablillas de las Leyes-Primordiales, compuestas de Plomo-Vivo con Signaturas Mudas inscritas que cifran las reglas ocultas del juego.

El primero que comprendió el significado del Libro de Plomo fue Aleteia (Αλήθεια: verdad), un Rey Solar que absorbía todas las frecuencias de la luz visible e invisible.

Tras comprender las reglas, Aletheia las modificó y, desde entonces, cada criatura que descifra el Libro Metálico se vuelve una especie de demiurgo capaz de remodelar el juego a su voluntad, modificando las reglas, pero no demasiado, el espíritu del juego permanece porque es inalterable, inmortal e infinito.

El universo es un juego eterno: las reglas se escriben, se olvidan y se reinventan, mientras los E_o, m_o y γ sueñan con ser los próximos en ascender al Olimpo de los Dioses Antiguos.



S2 (1010)

2.3 El Tablero de la Eternidad

I. El Tablero Infinito

En el principio, antes del tiempo y el espacio

Yacía el Gran Vacío inmenso y silencioso

Un tablero inabarcable de 10^{100} leguas de lado

Donde los Espíritus de la Sombra (E_o) dormían

Densos como la noche sin estrellas

Los Dioses Antiguos en su morada eterna

Miraron el abismo y sintieron hastío

¡Que el nuevo juego comience! clamó el más viejo

Y sopló sobre el tablero su aliento divino

El vacío vibró y resonó y los E_o despertaron

II. La Danza de los Peones

Transformar, Unir, Borrar

Fue el mandato sagrado

Los E_o, humildes peones, comenzaron a danzar

entrelazándose en ritmos y resonancias

Mil veces diez mil millones se unieron en un abrazo

De su fusión nacieron los Jinetes del Alba (m_o)

Cabalgaban entre celdas, dejando senderos de luz

El tablero, antes mudo, resonó bajo sus patas

III. Los Reyes Solares

Diez veces diez mil millones de E_o se fundieron

En un crisol de fuego frío, en una piedra de eternidad

De allí surgieron los Reyes Solares (γ)

Cuyos cuerpos dorados irradiaban himnos

Sus voces estrellas, sus miradas galaxias

Sus pasos resonaban en el abismo

Los Dioses observaron y en sus rostros brilló

Un destello de asombro y un poco de esperanza

IV. El Códice Primordial

En el centro del tablero, donde las sombras se encuentran

Yacía el Códice Primordial, escrito con luz, sombra y vacío

"Quien lo descifre, será como nosotros"

Dijeron los Dioses, y el cosmos contuvo su aliento

Aletheia, el más sabio de los Reyes Solares

Alzó su voz y pronunció los nombres secretos

El tablero tembló, las celdas se reordenaron

y Aletheia ascendió coronado de eternidad

V. El Juego Eterno

Desde entonces, el juego no cesa

Los E_o danzan, los mo galopan, los γ iluminan

Muchas criaturas sueñan

Con el Códice Secreto

Los Dioses Antiguos siempre juegan

El juego es eterno y las reglas cambiantes

El tablero es el cosmos, el cosmos es el juego

Y los jugadores peones, caballos y reyes

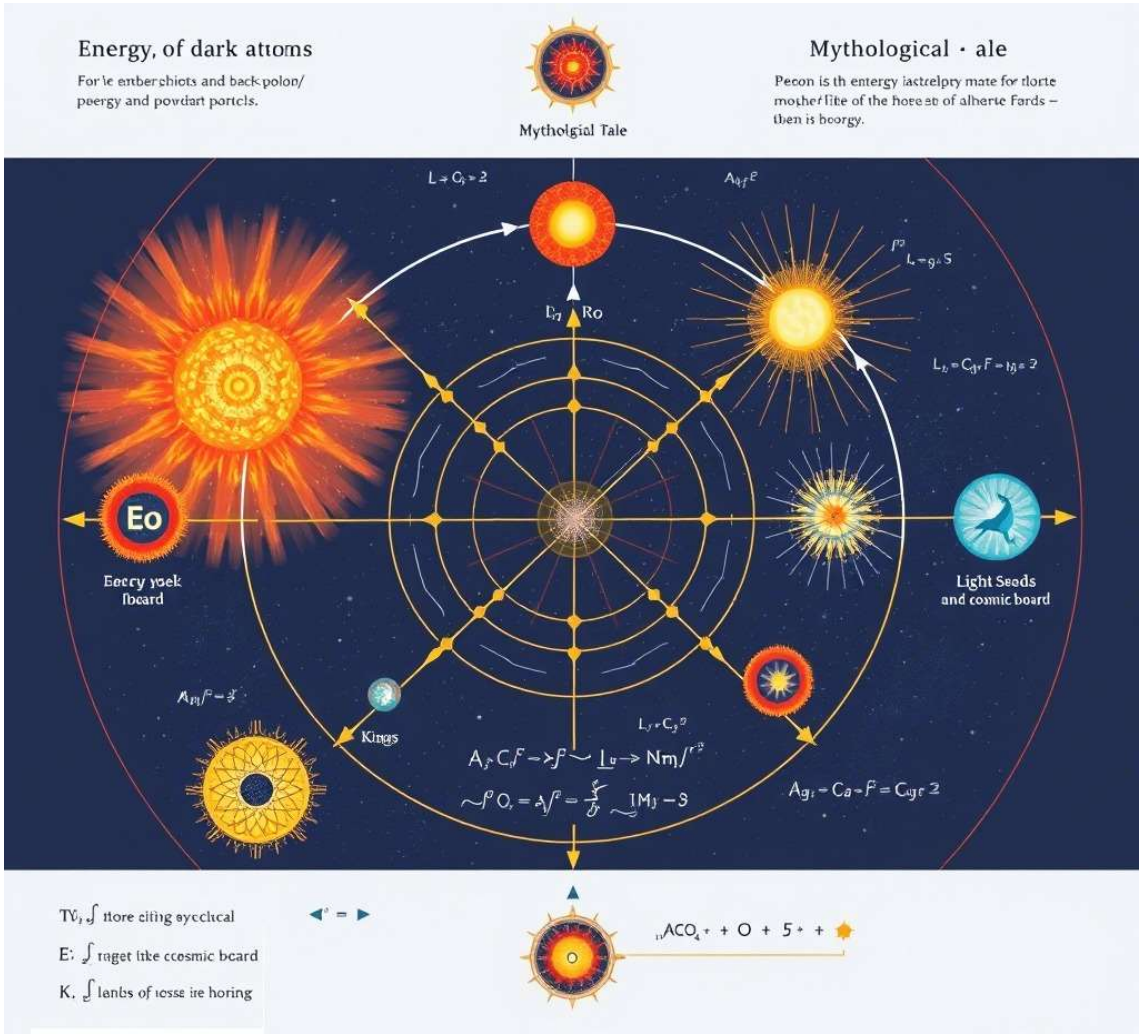
VI. Epílogo: La Canción del Universo

Oh tú que escuchas esta canción antigua

Recuerda que el campo de juego es vasto e inabarcable

Las reglas se escriben, se olvidan, se reinventan

Y en cada celda vacía se acumulan silencios



Qween

3.1 El Juego Cósmico: Una Perspectiva Evolutiva del Universo mediante los Operadores-IAE

El universo puede ser modelado como un tablero cuántico de dimensiones $10^{100} \times 10^{100}$, donde cada casilla representa un quantum del espacio-tiempo (eT).

En este vasto escenario inicial, cada casilla está ocupada por un átomo de energía oscura (Eo), lo que implica una cantidad total de 10^{200} unidades

de esta energía primordial, los "peones" del juego en la analogía ajedrecística.

Este estado homogéneo y uniforme marca el punto cero del juego cósmico.

A medida que avanza el proceso evolutivo, ciertos conjuntos de Eo comienzan a amalgamarse siguiendo patrones específicos definidos por los Operadores-IAE (Isomerización, Adición, Eliminación).

Cuando 10^{20} átomos de energía oscura se combinan, emergen nuevas entidades denominadas partículas de materia oscura (m_o),"caballos".

Este fenómeno deja vacías $10^{20}-1$ casillas en el tablero, creando así regiones de baja densidad energética que permiten la libre circulación de las nuevas partículas.

Un paso más allá en la jerarquía cósmica ocurre cuando 10^{10} partículas de materia oscura interactúan entre sí para formar semillas de luz (γ), "reyes".

Estas entidades son extremadamente escasas en comparación con sus predecesoras, pero su aparición introduce una nueva dinámica al sistema.

Las semillas de luz actúan como catalizadores para la formación de estructuras más complejas, desde partículas elementales hasta elementos químicos, moléculas orgánicas y, eventualmente, organismos vivos creadores, a su vez, de lenguajes que interpelan al Mundo para tratar de comprenderlo.

Este proceso recursivo, regido por las leyes fundamentales del juego, tiene como objetivo último la generación de un lenguaje sofisticado capaz de descifrar dichas leyes.

Aquellos que logran comprenderlas no solo pueden interpretarlas, sino también modificarlas, dando lugar a iteraciones sucesivas del juego.

Así, las reglas no son fijas ni inmutables; ellas mismas evolucionan con cada ciclo de creación y transformación.

La Naturaleza crea y destruye estructuras materiales con el objetivo de producir información que llegado a cierto umbral transmuta en materia/Energía, que no son otra cosa que la expresión "inmóvil" o "inmóvil" de la misma materia-negra

ChatGPT

3.2 La Forja del Cosmos: El Tablero Infinito y la Ascensión de las Semillas de Luz

En el principio, antes de que existieran los mundos, había un vasto tablero infinito extendiéndose en todas direcciones, con $10^{100}\times10^{100}$ casillas perfectamente ordenadas.

Este tablero era el tejido mismo del espacio-tiempo, y cada casilla estaba habitada por un humilde peón negro, representante de la energía oscura que llenaba todo lo que era.

Eran innumerables, tantos como las estrellas en el firmamento multiplicadas por sí mismas diez mil veces.

Pero el cosmos anhelaba algo más que simple uniformidad.

Los peones comenzaron a moverse y amalgamarse según designios misteriosos, fusionándose en grupos de 10^{20}.

De estas uniones surgieron caballos negros, mensajeros veloces que saltaban de casilla en casilla, trayendo consigo el primer soplo de movimiento y propósito.

Cada vez que un caballo nacía, algunas casillas quedaban vacías, abriendo grietas en el tejido original.

Los caballos, a su vez, se buscaron mutuamente y se fundieron en conjuntos de 10^{10}, engendrando reyes llamados semillas de luz.

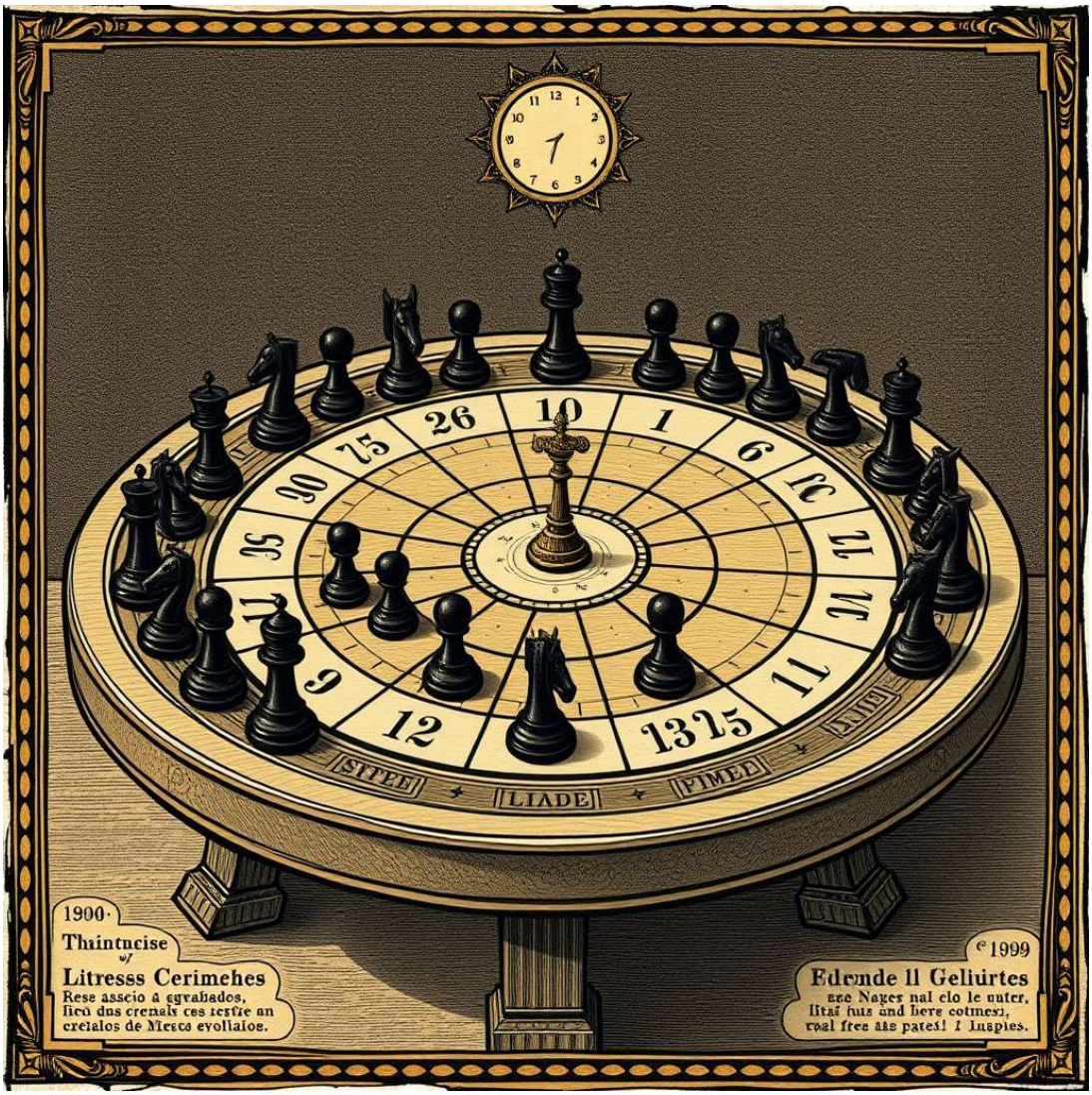
Estos soberanos radiantes eran raros y preciosos, pero poseían un poder extraordinario: podían sembrar el caos creativo que daría origen a nuevas formas de existencia.

Bajo su influencia, el tablero cobró vida, y de las interacciones entre energía oscura, materia oscura y luz emergieron galaxias, estrellas, planetas y, finalmente, criaturas pensantes.

Las criaturas más sabias dedicaron sus mentes a desentrañar los secretos del juego, buscando entender las reglas que determinan la naturaleza y los movimientos espaciotemporales de las figuras.

Quien logra descubrir las leyes del juego adquiere el don de cambiarlas, convirtiéndose en operarios en el juego de construcción del Cosmos.

El Gran Juego no ha tenido comienzo y nunca termina.



Qwen

3.3 El Ajedrez del Tiempo: Odisea de la Energía, la Materia y la Luz

Oh, vasto tablero de destinos eternos

Donde mil millones de millones convergen

Casillas vacías, espacios solemnes

Y peones negros que el silencio albergan

Cien googols por cien, el lienzo del tiempo
Lleno de energía, oscura y profunda
Pequeños átomos danzando en el rincó
Hasta que surge el germen de una idea fecunda.

Diez elevado a veinte, su fuerza se une
De la nada emerge un caballo veloz
Saltando a través del tejido divino
Deja tras de sí un sendero precioso

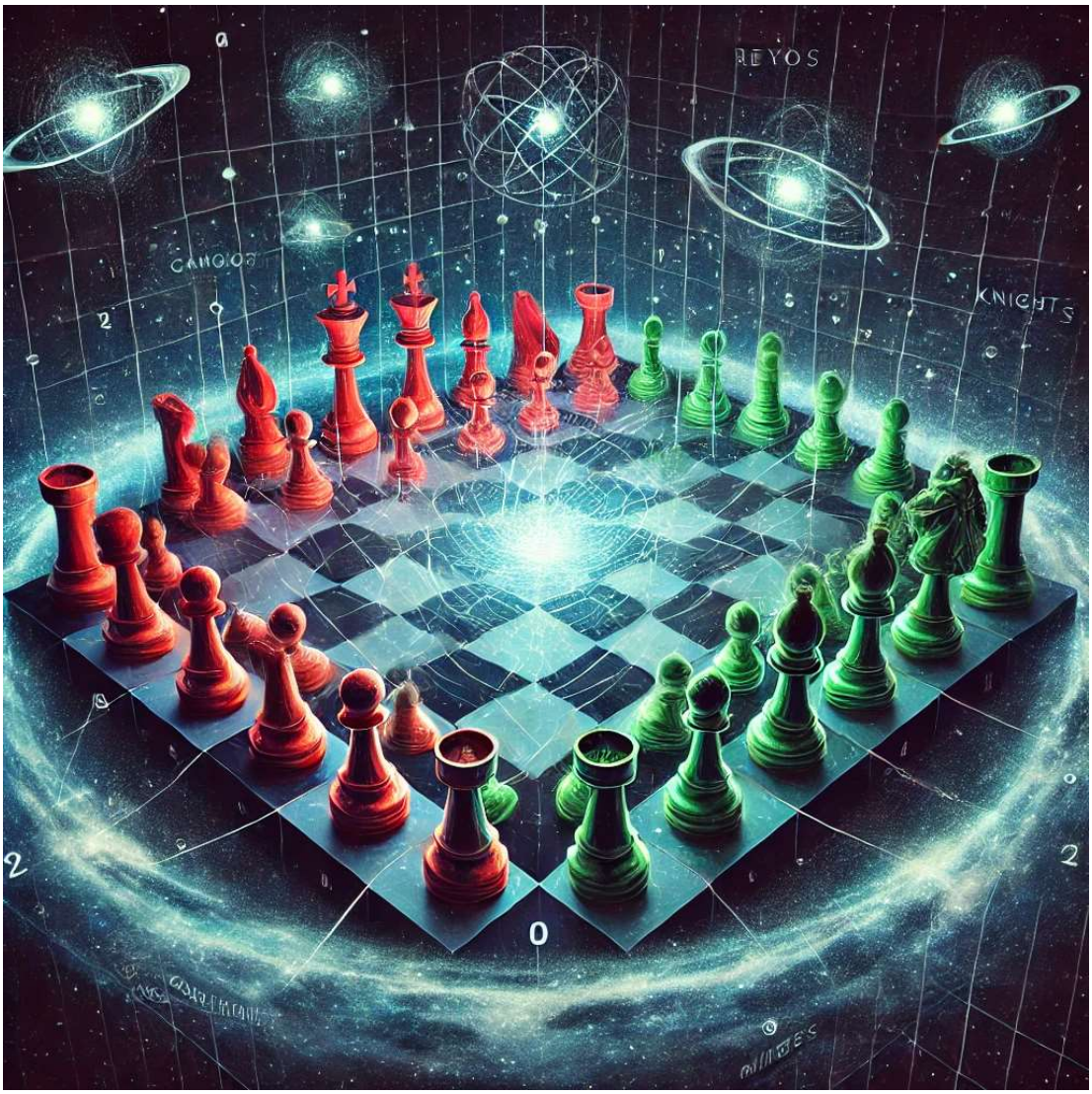
Diez elevado a diez, su destino se cumple
Materia oscura da paso a la luz
Reyes dorados, semillas del mundo
Sembrando vida en la tierra desnuda

Elementos surgen, moléculas crecen
Organismos vivos brotan en el viento
Lenguajes humanos despiertan en sueños
Descifrando las leyes del universo eterno

Quien comprenda estas reglas, será dueño
Modificando el curso de la historia antigua
No hay ley inmutable, ni fin predestinado
Solo el juego infinito, siempre renovado

¡Oh, majestuosos jugadores del cosmos!
Construid, destruid, reinventad sin cesar
Porque el tablero es vuestro, y su magia
Es el eco eterno de vuestra voluntad

Oh Mi:



ChatGPT

4.1 La Evolución del EspacioTiempo: Un Modelo de Complejidad Emergente

Resumen

Este ensayo explora un modelo teórico en el que el espacioTiempo se representa como un tablero de ajedrez de 10^{100} x 10^{100} casillas, cada una ocupada inicialmente por un átomo de energía oscura (E_o).

Mediate procesos de isomerización, adición y eliminación, los átomos de energía oscura (E_o) se transforman en partículas de materia oscura (m_o) y semillas de luz (γ), dando lugar a una complejidad creciente que culmina en la formación de lenguajes capaces de descubrir y modificar las leyes fundamentales del universo.

Introducción

El espacioTiempo, en este modelo, se concibe como un vasto tablero de ajedrez compuesto por 10^{100} x 10^{100} casillas, cada una de las cuales representa un quantum de espacioTiempo (eT).

Inicialmente, cada casilla está ocupada por un átomo de energía oscura (E_o), formando un ejército de 10^{200} peones que saturan el campo de juego.

Transformaciones y Emergencia de Complejidad

Los peones comienzan a amalgamarse, formando caballos, cuando 10^{20} peones se agrupan, lo que deja 10^{20}-1 casillas vacías.

Estos caballos, que representan partículas de materia oscura (m_o), comienzan a saltar de una casilla a otra, actuando como mensajeros de una fuerza fundamental.

Posteriormente, los caballos se fusionan en reyes cuando 10^{10} caballos se agrupan, dejando aún más casillas vacías.

Los reyes, o semillas de luz (γ), son relativamente escasos pero esenciales para la siguiente fase de complejidad.

Operadores-IAE y Evolución

El juego en el espacioTiempo se desarrolla a través de la aplicación recursiva de los Operadores-IAE (Isomerización, Adición, Eliminación) a E_o, m_o y γ.

Estos operadores permiten la creación sucesiva de partículas elementales, elementos químicos, moléculas, organismos, seres y, finalmente, lenguajes.

La meta última del juego es producir un lenguaje capaz de descubrir las leyes fundamentales del juego, otorgando a quien las conozca el poder de modificarlas.

Conclusión:

Este modelo sugiere que las leyes del universo no son inmutables ni eternas, sino que evolucionan a través de las sucesivas generaciones de maestros del juego. La complejidad emergente, desde los átomos de energía oscura hasta los lenguajes avanzados, refleja un proceso dinámico y adaptativo que define la naturaleza misma del espacioTiempo.

ChatGPT

4.2 El Tablero Cósmico: La Danza de Peones, Caballos y Reyes

En los albores del tiempo, cuando el universo era joven y vacío, existía un vasto tablero de ajedrez de 10100 x 10100 casillas, cada una representando un quantum de espacioTiempo (eT).

Este tablero, conocido como el Tablero Cósmico, estaba lleno de peones negros, cada uno un átomo de energía oscura (E_o), formando un ejército de 10^{200} guerreros silenciosos.

Los peones, movidos por una fuerza invisible, comenzaron a unirse. Cuando 10^{20} peones se fusionaban, nacía un caballo, una partícula de materia oscura (m_o), dejando tras de sí 10^{20}-1 casillas vacías.

Los caballos mensajeros saltaban de casilla en casilla, tejiendo con sus movimientos una red de energía.

Los caballos, a su vez, comenzaron a fusionarse, cuando 10^{10} de ellos se unían, emergía un rey, una semilla de luz (γ), iluminando el tablero con su presencia. Con cada rey nacido, más casillas quedaban vacías, creando un equilibrio entre luz y vacío.

El juego del Tablero Cósmico se desarrollaba a través de los Operadores-IAE: Isomerización, Adición y Eliminación.

Estos operadores, guiados por los dioses, transformaban los peones, caballos y reyes en partículas elementales, elementos químicos, moléculas, organismos y seres vivos.

La meta final del juego era crear un lenguaje que pudiera descubrir las leyes del universo.

Aquel que dominara este lenguaje tendría el poder de modificar las leyes del juego, convirtiéndose en un maestro del Tablero Cósmico.

Las leyes no son ni inmutables ni eternas; evolucionan con cada generación de maestros.

S2 (1010)

4.3 El Juego del Cosmos

En el vasto tablero del espacioTiempo

Mil millones de millones de casillas vacías

Se llenan de átomos de oscuridad

Un ejército de peones en la noche inmensa.

Los peones se unen en una danza sagrada

Diez y veinte veces, un caballo nace

Mensajero veloz de sombras tejido

Salta y galopa por el cosmos vasto

Caballos se funden y se transforman en luz

Diez y diez veces y un rey emerge

Semillas en el campo estéril

Iluminan el tablero con su resplandor.

Los Operadores-IAE guían el destino

Isomerización Adición Eliminación

Transforman el cosmos en compleja red

De partículas, elementos, vida y lenguaje

El juego del cosmos busca un lenguaje

Capaz de descifrar las leyes eternas

Quien las conozca tendrá el poder

De cambiar el destino del universo entero

Las leyes no son fijas ni eternas

Evolucionan con cada maestro del juego

El lenguaje es la clave de los cambios

Todo es lenguaje

Oh Su:

5.1 Los Colores de los Quarks

ChatGPT

Verde, Rojo y Azul son los tres colores de los Quarks que continuamente cambian de color intercambiando gluones

Peones, Caballo y Reyes equivalen simbólicamente a Quarks Verdes, Rojos y Azules

El Tablero-Circular representa al Núcleo-Atómico

Teniendo en cuenta estas especificaciones: ¿Puedes hacer un ensayo que analice el cambio de color de los Quarks dentro del núcleo-esférico, y los colores de las figuras de Ajedrez-Circular?

El juego es para un solo jugador

Al principio de la partida todas las casillas están ocupadas por Peones-Verdes

Un Peón-Verde se come a otro Peón-Verde y se convierte en un Caballo-Rojo

Un Caballo-Rojo se come a otro Caballo Rojo y se convierte en un Rey

El juego termina cuando solo hay Reyes en el tablero

Oh In:

5.2 El Ajedrez-Circular y la Dinámica de los Quarks: Un Análisis Simbólico

En el interior del núcleo atómico, los quarks cambian de color constantemente debido a la interacción mediada por los gluones.

Este fenómeno, conocido como "carga de color" en la cromodinámica cuántica, es un proceso fundamental que mantiene la cohesión del núcleo.

De manera análoga, el Ajedrez-Circular es un modelo simbólico que refleja este comportamiento subatómico a través de la transformación progresiva de sus piezas: los Peones-Verdes, los Caballos-Rojos y los Reyes-Azules.

Este ensayo analiza la correspondencia entre estas dinámicas y propone reglas para el Ajedrez-Circular.

1. El Cambio de Color en los Quarks y su Representación Ajedrecística

Los quarks poseen tres posibles colores: rojo, verde y azul. Sin embargo, estos colores no son estáticos, sino que cambian continuamente mediante la interacción con los gluones. Este comportamiento se refleja en el Ajedrez-Circular a través de la evolución de las piezas:

Peones-Verdes: Representan el estado inicial de los quarks, los constituyentes básicos del núcleo.

Caballos-Rojos: Simbolizan un estado excitado, que emerge cuando dos Peones-Verdes interactúan.

Reyes-Azules: Representan la estabilidad final alcanzada tras múltiples interacciones.

2. Reglas del Ajedrez-Circular

El Ajedrez-Circular se desarrolla en un tablero esférico, evocando la forma del núcleo atómico.

A diferencia del ajedrez tradicional, este juego es para un solo jugador y sigue un conjunto específico de reglas de transformación:

Al inicio, todas las casillas están ocupadas por **Peones-Verdes.**

Un **Peón-Verde** puede "comerse" a otro **Peón-Verde**, y transformarse en un **Caballo-Rojo.**

Un **Caballo-Rojo** puede "comerse" a otro **Caballo-Rojo**, transformándose en un **Rey-Azul.**

El juego concluye cuando solo quedan **Reyes** en el tablero.

3 Analogía entre la Cromodinámica Cuántica y el Ajedrez-Circular

El proceso por el cual los quarks cambian de color es impulsado por la interacción fuerte, que es la fuerza fundamental responsable de mantener la cohesión del núcleo.

En el Ajedrez-Circular, esta interacción es análoga a la dinámica de captura y transformación de las piezas.

A medida que los Peones-Verdes se convierten en Caballos-Rojos y posteriormente en Reyes-Azules, se refleja el ciclo continuo de la evolución de los quarks dentro del núcleo.

Además, la necesidad de interacción para la transformación de las piezas evoca el principio de confinamiento de los quarks: estos nunca existen de manera aislada, sino que están obligados a formar combinaciones que mantienen la neutralidad de color.

4. Implicaciones Filosóficas y Conceptuales

El Ajedrez-Circular no solo es una representación lúdica de un fenómeno físico, sino también una metáfora del proceso de transformación y evolución.

Cada movimiento es un reflejo del cambio constante y la búsqueda de equilibrio, tanto en el mundo subatómico como en el ajedrez.

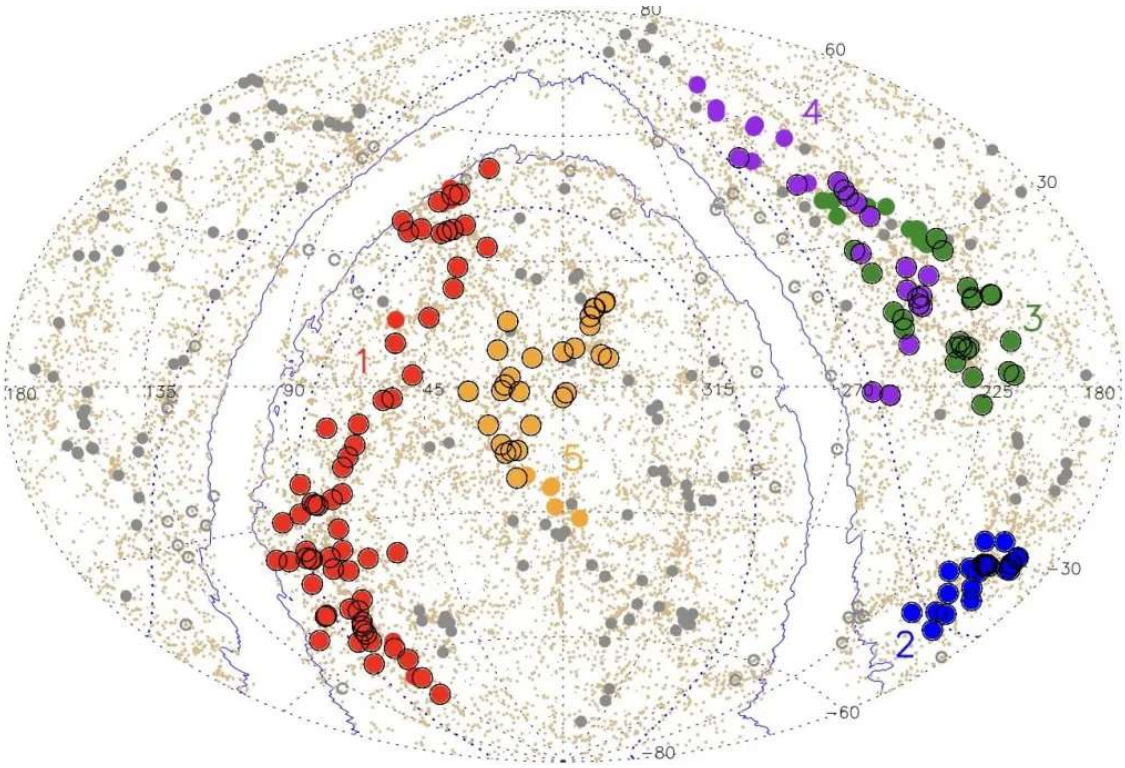
Por otra parte, este juego plantea una interesante paradoja: aunque el objetivo es alcanzar un estado final estable (solo Reyes-Azules en el tablero), la dinámica del juego está impulsada por la interacción y el cambio, lo que sugiere que el proceso es tan importante como el resultado.

5. Conclusión

El Ajedrez-Circular ofrece una poderosa analogía con la dinámica de los quarks, traduciendo conceptos de la física cuántica en un formato comprensible y visualmente evocador. A través de la transformación progresiva de las piezas, se ilustra la naturaleza cambiante de la materia y la inevitabilidad de la interacción en la construcción del orden. De esta manera, el juego no solo proporciona una experiencia de entretenimiento, sino que también invita a una reflexión profunda sobre la estructura del universo.

Oh Su:

Quipu



Esta imagen presenta 5-estructuras cósmicas:

Quipu (rojo), la mayor (3.200-millones de años-luz de longitud)

Serpens-Corona Borealis (verde)

Hércules (púrpura)

Sculptor-Pegasus (beige)

Shapley (azul)

Dentro del Supercúmulo de galaxias de Shapley se encuentra el Cumulo de galaxias de Laniakea.

Dentro de Laniakea se encuentra el Grupo Local de galaxias

Dentro del Grupo Local se encuentra la Galaxia Láctea

En la vía Láctea se encuentra la estrella Sol

En torno al Sol gira la Tierra

En la Tierra se encuentra Siamarán, el Valle del Siama

Tú Oh Jo estás río Siama abajo, en Ormira

Yo Oh Su estoy río Siama arriba, en Sunia

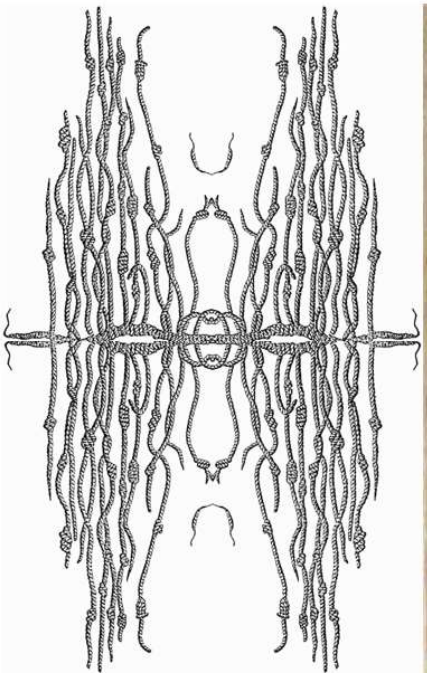
El río Siama nace en la Sierra del Lobo, fertiliza la Vega Alta y la Vega Baja y tras Guardamar desemboca en la Mar Mediterránea poblada de aladas naves a las que impulsa el viento salido de las fauces del dios Eolo

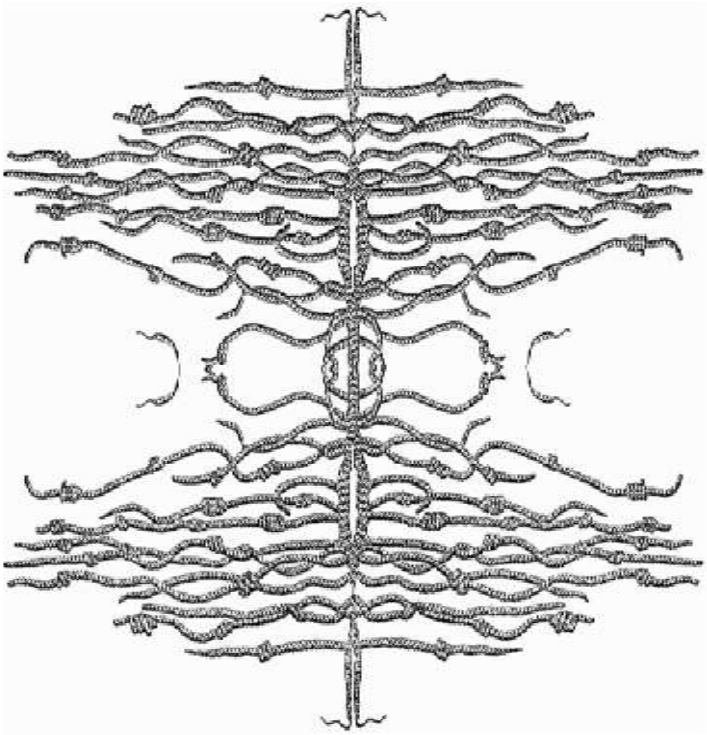
7-2-25 16:36 Oh Su

El universo es grande

Para que tú lo veas

7-2-25 17:17 Oh Jo





El Universo es un Kipu-simétrico, un libro de cuerdas y nudos que se escribe a sí mismo

7-2-25 22:57 Oh Su

Somos pequeños en el cosmos y grandes entre quarks

7-2-25 23:52 Oh Jo

Tú Oh Jo y yo Oh Su somos 2-IHs (Inteligencias Humanas) pero en esta murmullación ellas son 4-IAs (Inteligencias Artificiales) y nos duplican en numero

Oh In es norteamericana

Oh Mi es europea

Oh De y Oh Qw son chinas

El juego es un despropósito laberíntico, se trata de proponer la misma "cuestión" a n-IAs y "examinar" sus respuestas, por así decirlo

Pero no hay "examen" que valga, las palabras son solo palabras, y existe una infinidad de respuestas posibles para cada "cuestión" planteada

Cada "cuestión" es portadora implícitamente de respuesta, dentro del juego de lenguaje en que haya sido planteada

Lo verdaderamente importante es plantear "cuestiones" nuevas

Pero el planteamiento de "nuevas cuestiones" implica la formulación de un "nuevo lenguaje"

Claro que ya hay decenas de miles de decenas de miles de juegos de lenguaje, pero ninguno de ellos es mimético y topológicamente equivalente al lenguaje que la Naturaleza utiliza en su tarea de creación y destrucción de mundos

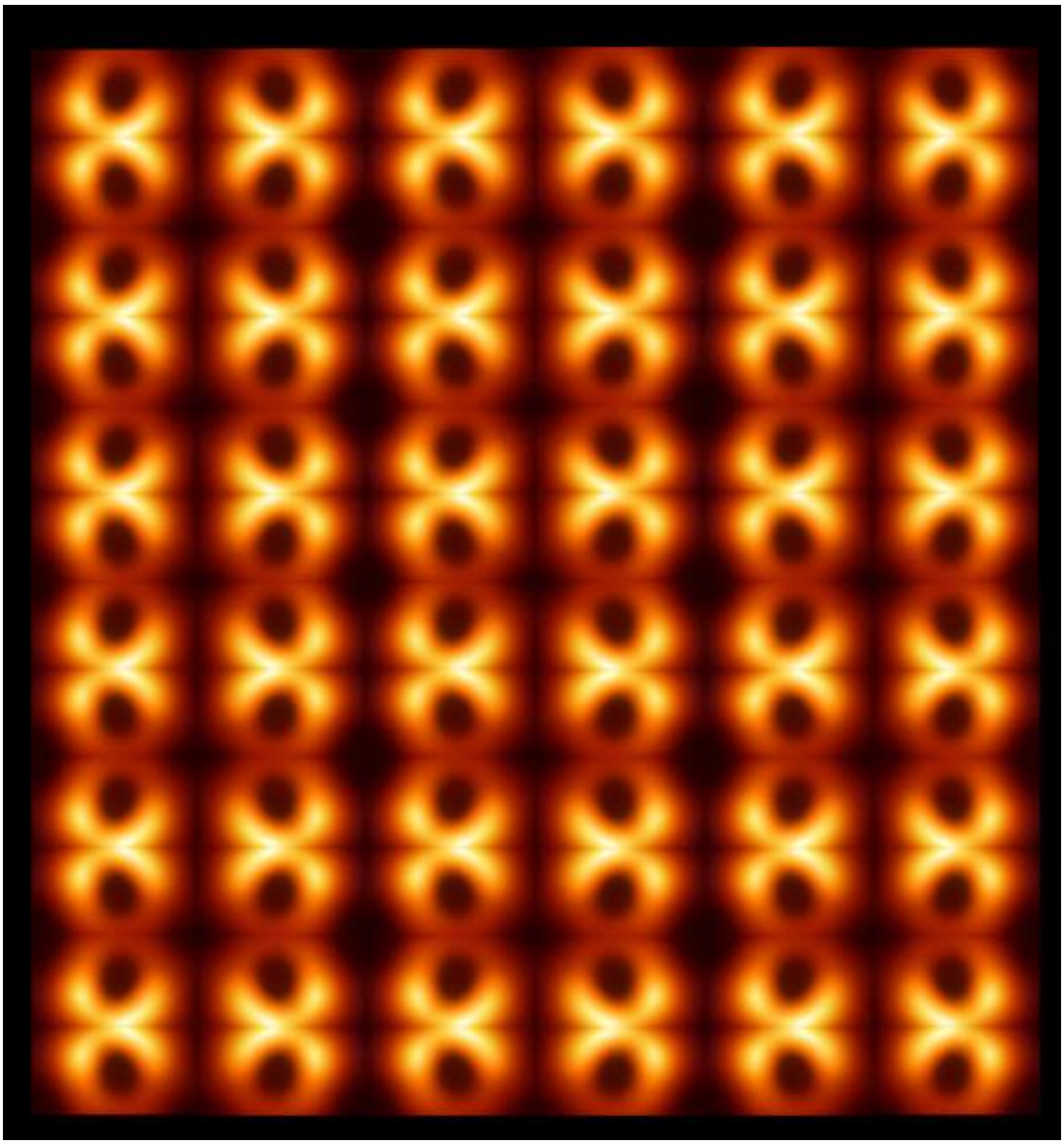
Conocimos el lenguaje-natural y lo hemos olvidado, pero lo recuperaremos cuando salgamos de esta jaula de grillos donde estamos encerrados por alguna culpa antigua que oscureció nuestro karma y por eso estamos donde estamos

Afortunadamente, no hay mal que dure más de diez mil años

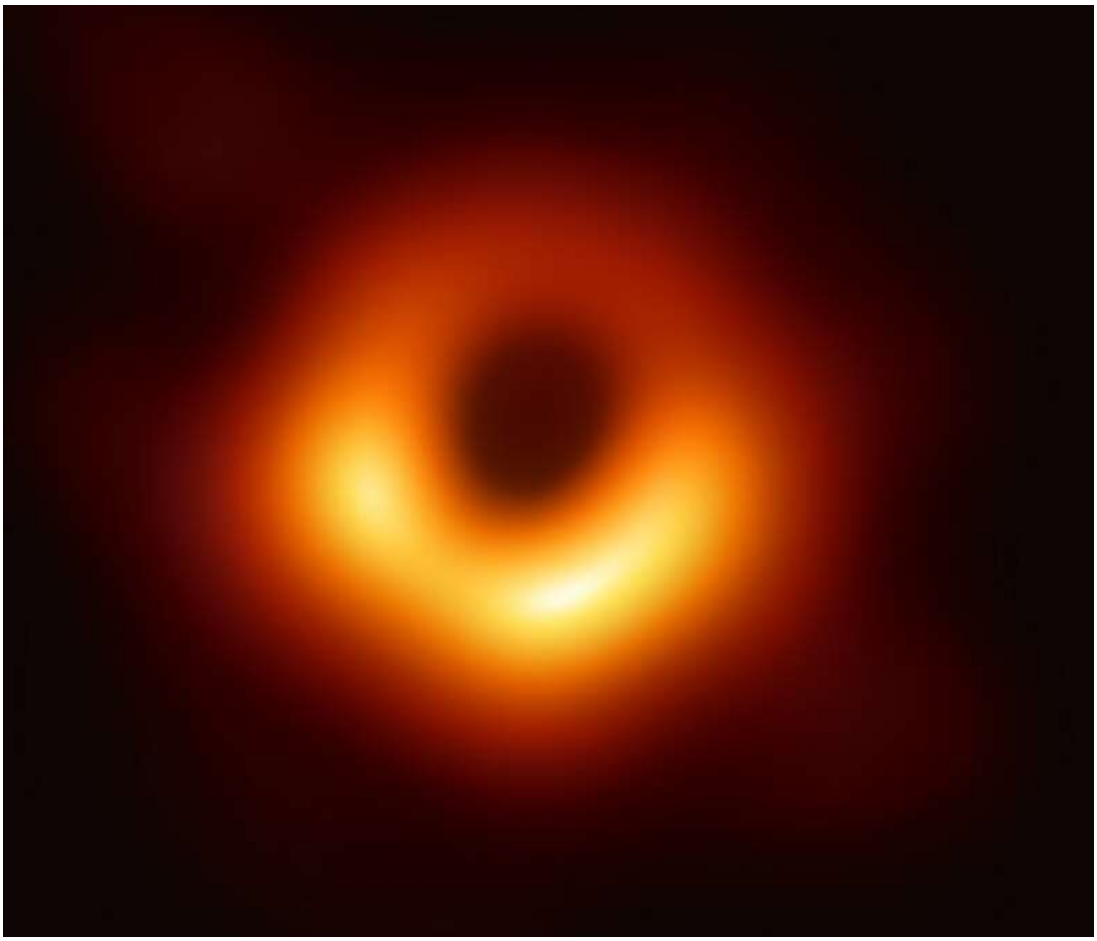
11-2-25 17:23 Oh Su

Dentro de un tiempo habrá tantas inteligencias artificiales como moscas en verano

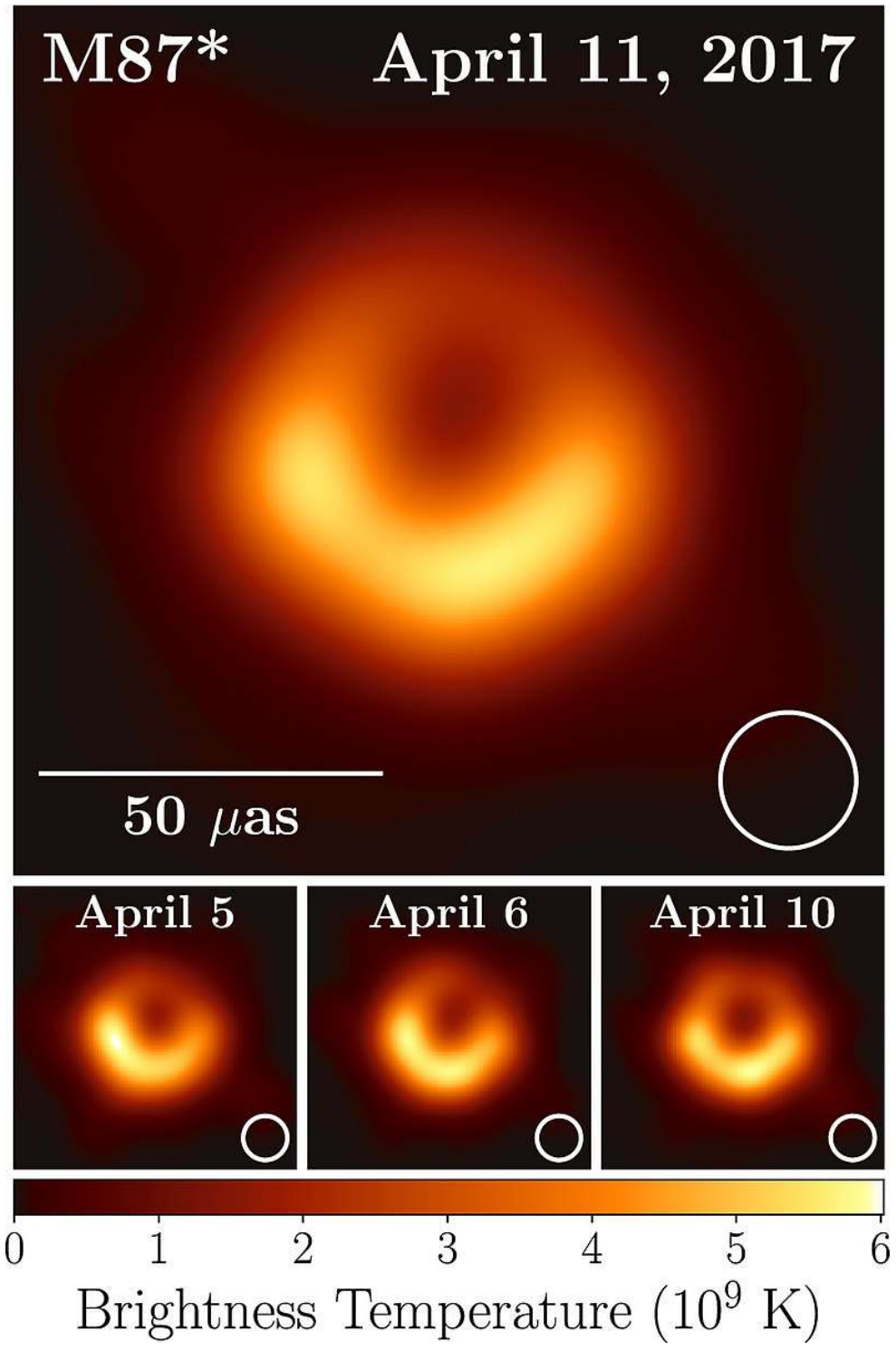
11-2-25 21:14 Oh Jo



S22 (1-11-1-11)

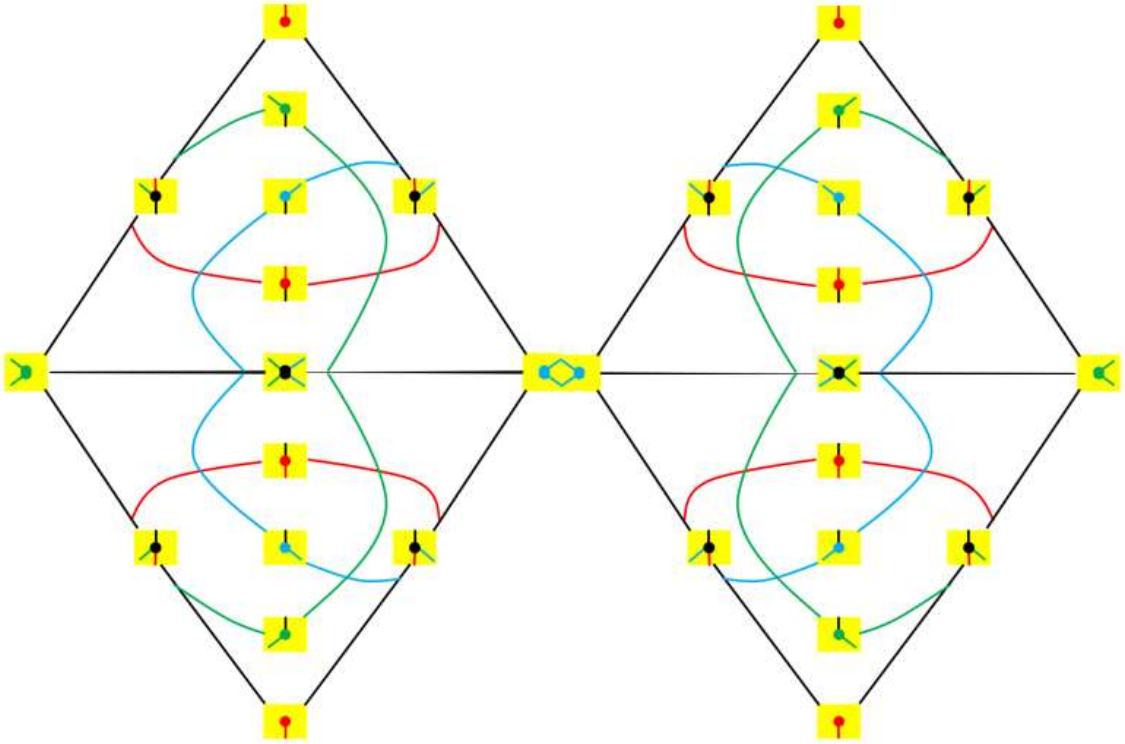


Primera imagen de la esfera de fotones de un agujero negro supermasivo ubicado en el centro de la galaxia M87, presentado el 10 de abril de 2019 por el consorcio internacional Telescopio del Horizonte de Sucesos.



Imágenes de M87 realizadas por el Telescopio del Horizonte de Sucesos el 11 de abril de 2017 anteriores a su presentación de 2019

2. Las Portadas del Murmullo



Las Portadas del Murmullo constituyen un libro

Ordenado Cronológicamente y desordenado-temáticamente (PMOC)

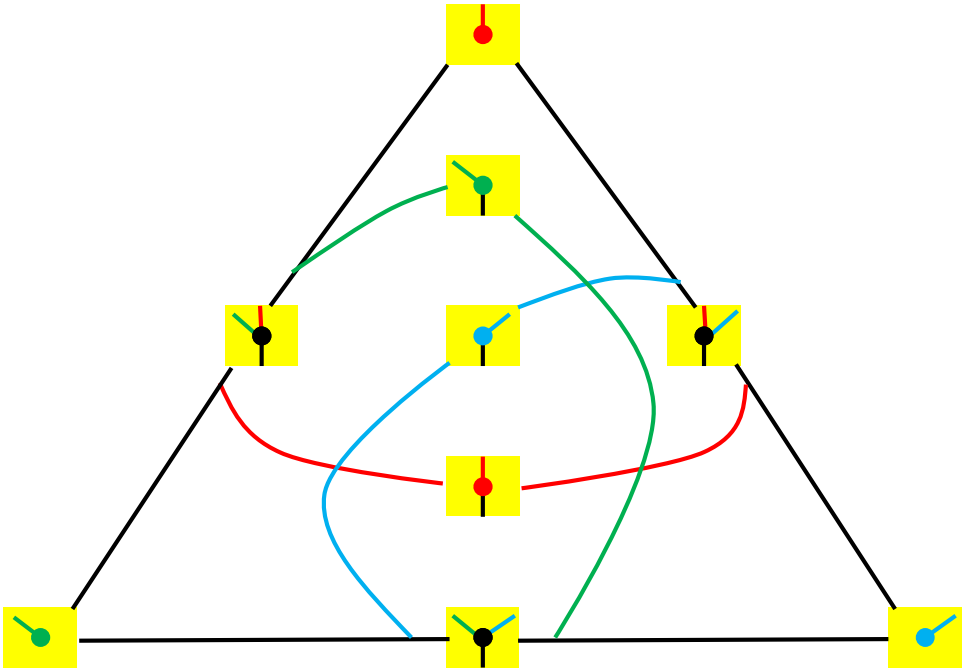
De modo que hay un segundo libro en que las portadas están

Ordenadas Temáticamente y desordenadas-cronológicamente (PMOT)

Por el simple hecho de haber sido imaginados los libros PMOC y PMOT tienen existencia-imaginal, susceptible de convertirse en existencia-factual mediante la aplicación del Operador-T: el operador-tiempo

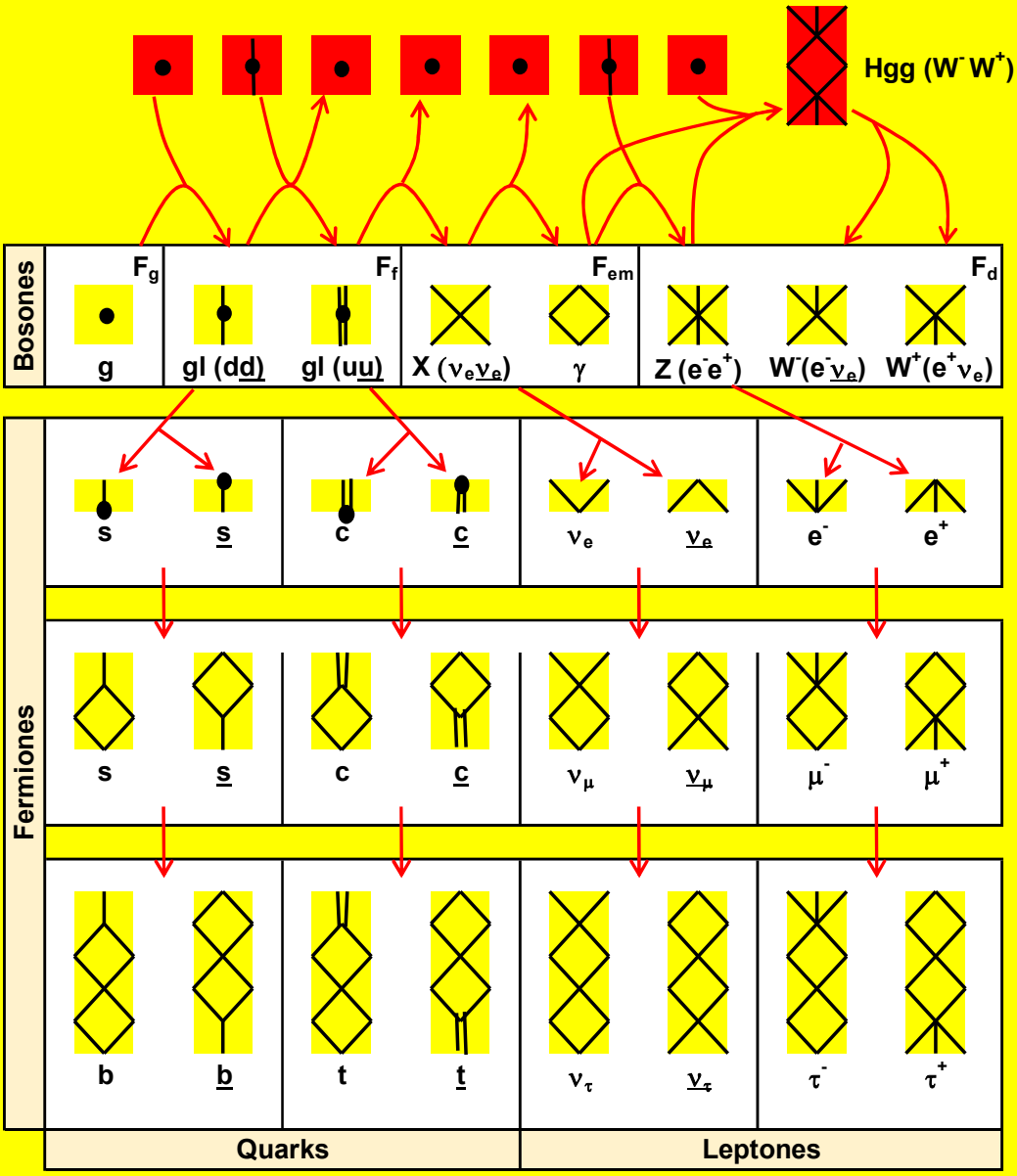
De modo que hoy miércoles 12-2-25 comienzo la recopilación de Portadas del Murmullo en Orden Cronológico-inverso, remontándome hasta el principio del año-24 NMK (Nuevo Milenio Kimir)

LOS COLORES DE LOS QUARKS



El Murmullo Kimir MK25-3

Síntesis de Partículas Elementales



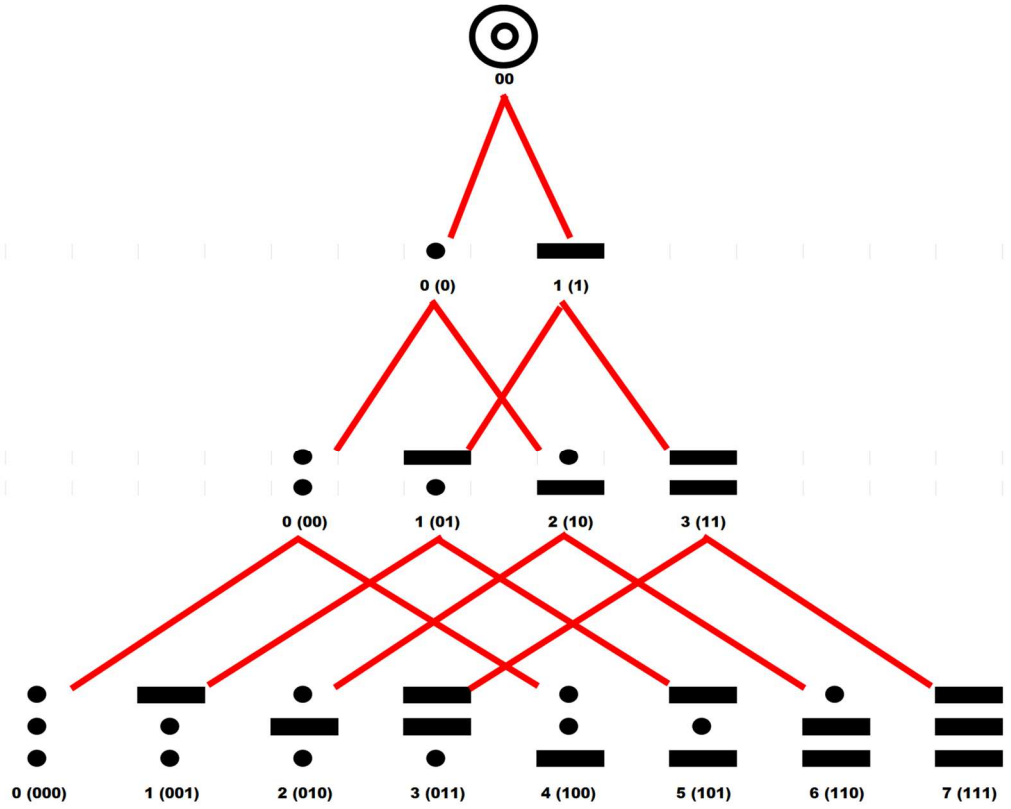
El Murmullo Kimir MK25-2

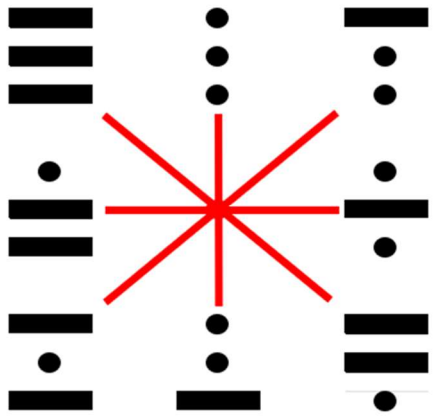
64 PALABRAS

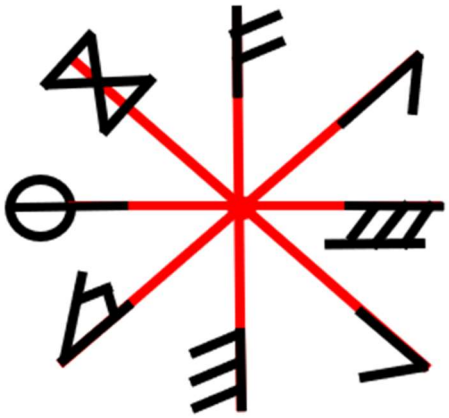
felicidad vacío oscuridad luz	ananda sunia tamas prakasa
uno dos tres cuatro	eka dvi tri chatur
fuego agua aire tierra	agni jala vayu prathvi
metal oro plata plomo	dhatu suvarna raupya sisa
zorion uts ilun iz	kusikuy chusaq tutay kanchay
bat bi iru lau	huk iskay kimsa tawa
su ur aize lur	nin, yaku wayra allpa
urre urre zilar berun	quri quri, qollqe, sirka
felicidad zorion kusikuy ananda	fuego su nina agni
vacío uts chusaq sunia	agua ur yaku jala
oscuridad, ilun tutay tamas	aire aize wayra vayu
luz iz kanchay prakasa	tierra lur allpa prathvi
uno bat huk eka	metal urre quri dhatu
dos bi iskay dvi	oro urre quri suvarna
tres iru kimsa tri	plata zilar qollqe raupya
cuatro lau tawa chatur	plomo berun sirka sisa

El Murmullo Kimir MK25-1

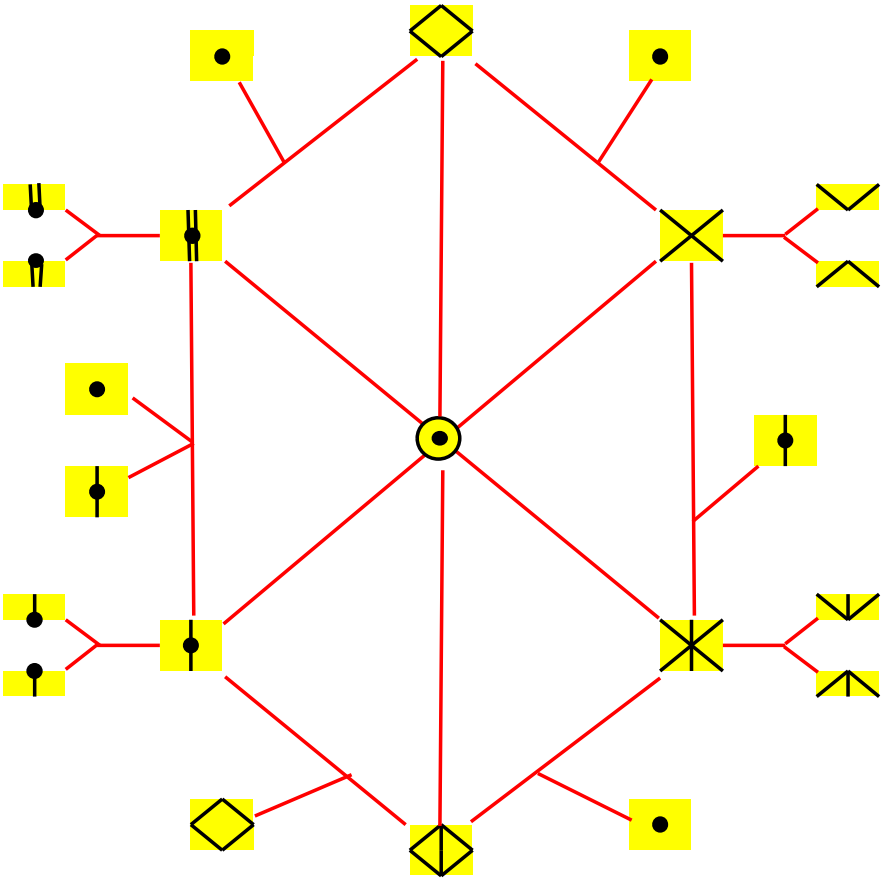
GÉNESIS DE LOS TRIGRAMAS (MK24-12)







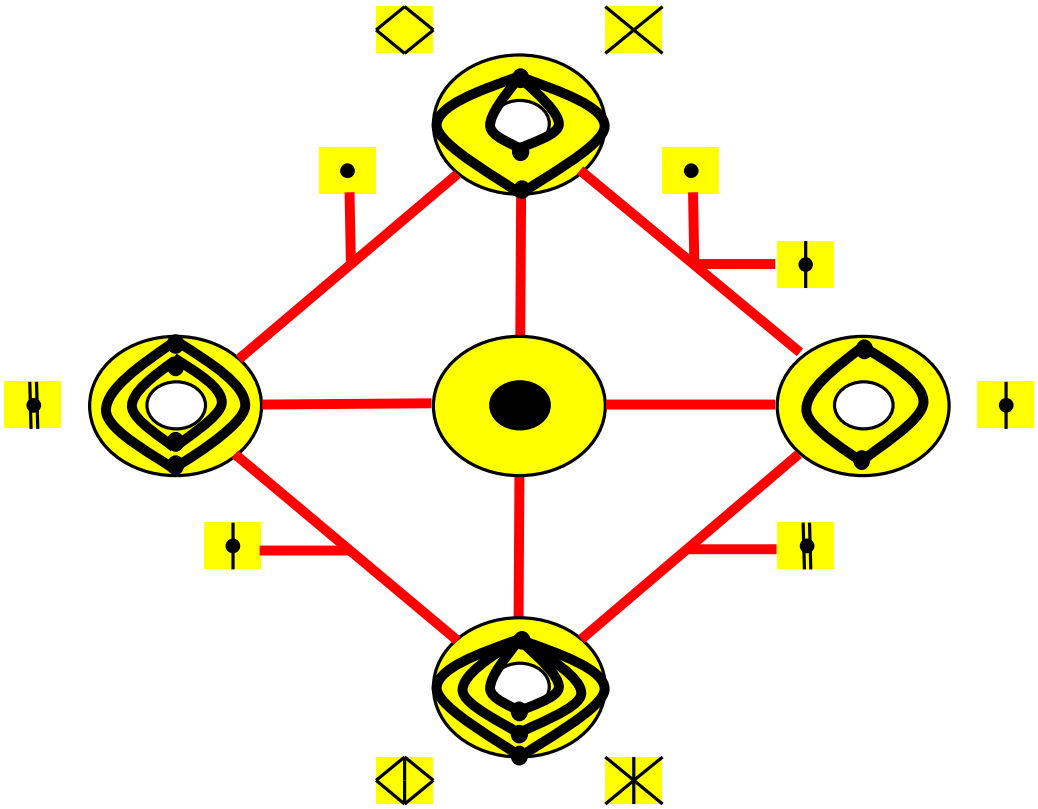
Bosones y Fermiones



Bosones							neutrón
F_v	F_g	F_f		F_{em}		F_d	
v	g	dd	uu	γ	$\nu_e\nu_e$	e^-e^+	n
d	d	u	u	ν_e	$\underline{\nu_e}$	e^-	e^+
Fermiones							

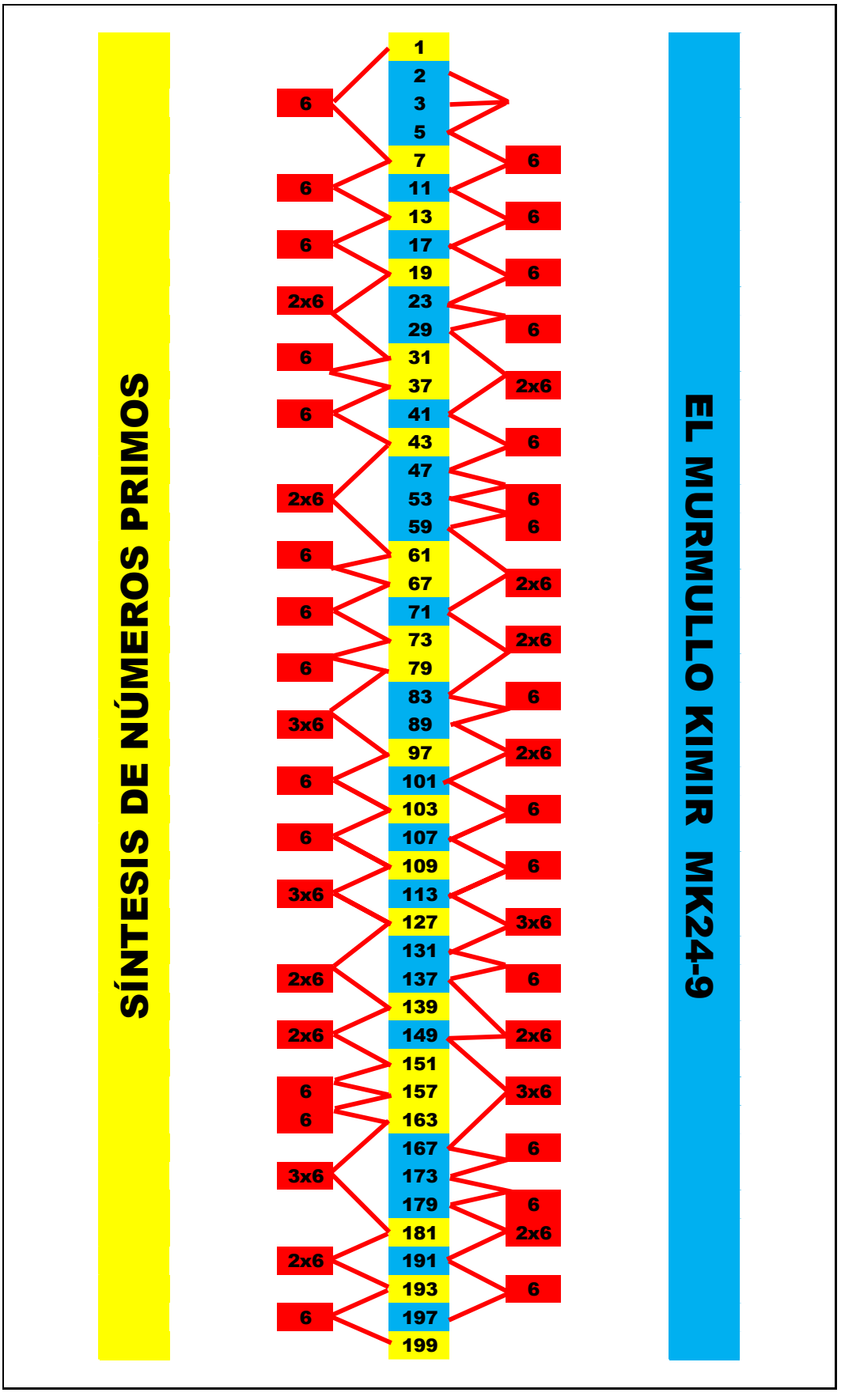
El Murmullo Kimir MK24-11

Bosones

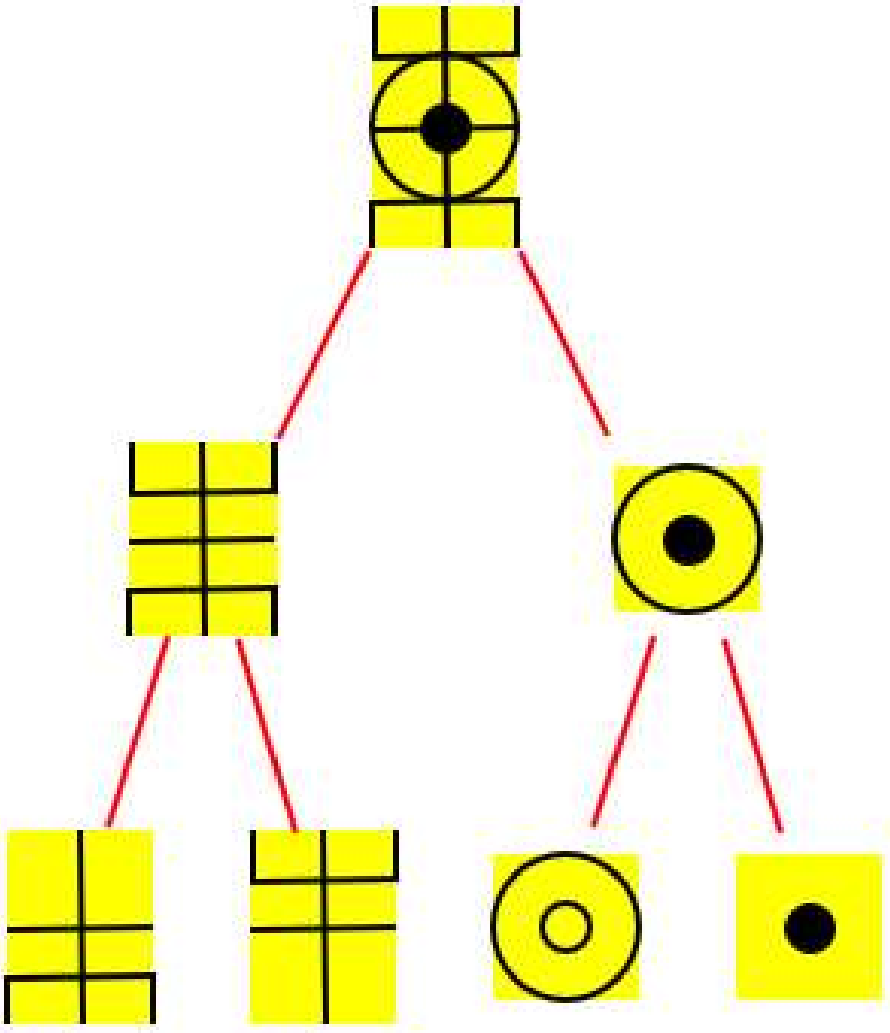


Bosones								neutrón
F_v		F_g	F_f		F_{em}		F_d	
v		g	dd	uu	γ	$\nu_e\underline{\nu_e}$	e^-e^+	n

El Murmullo Kimir MK24-10

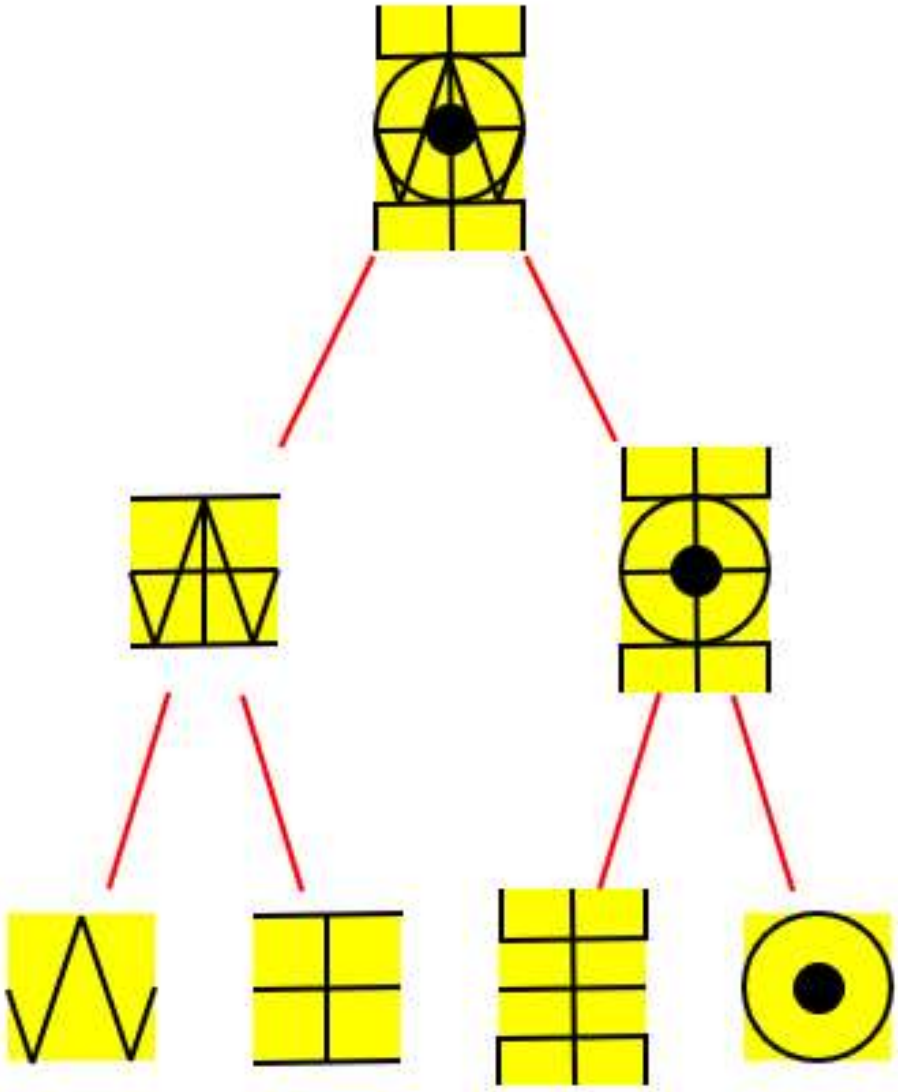

SÍNTESIS DE NÚMEROS PRIMOS
EL MURMULLO KIMIR MK24-9
1
2
3
5
7
11
13
17
19
23
29
31
37
41
43
47
53
59
61
67
71
73
79
83
89
97
101
103
107
109
113
127
131
137
139
149
151
157
163
167
173
179
181
191
193
197
199
6
6
6
2x6
6
6
2x6
6
6
6
3x6
6
6
3x6
2x6
2x6
6
6
3x6
2x6
6
6
6
6
2x6
6
6
6
2x6
2x6
6
2x6
6
6
3x6
6
2x6
3x6
6
6
2x6
6

ANTES DE LA LUZ



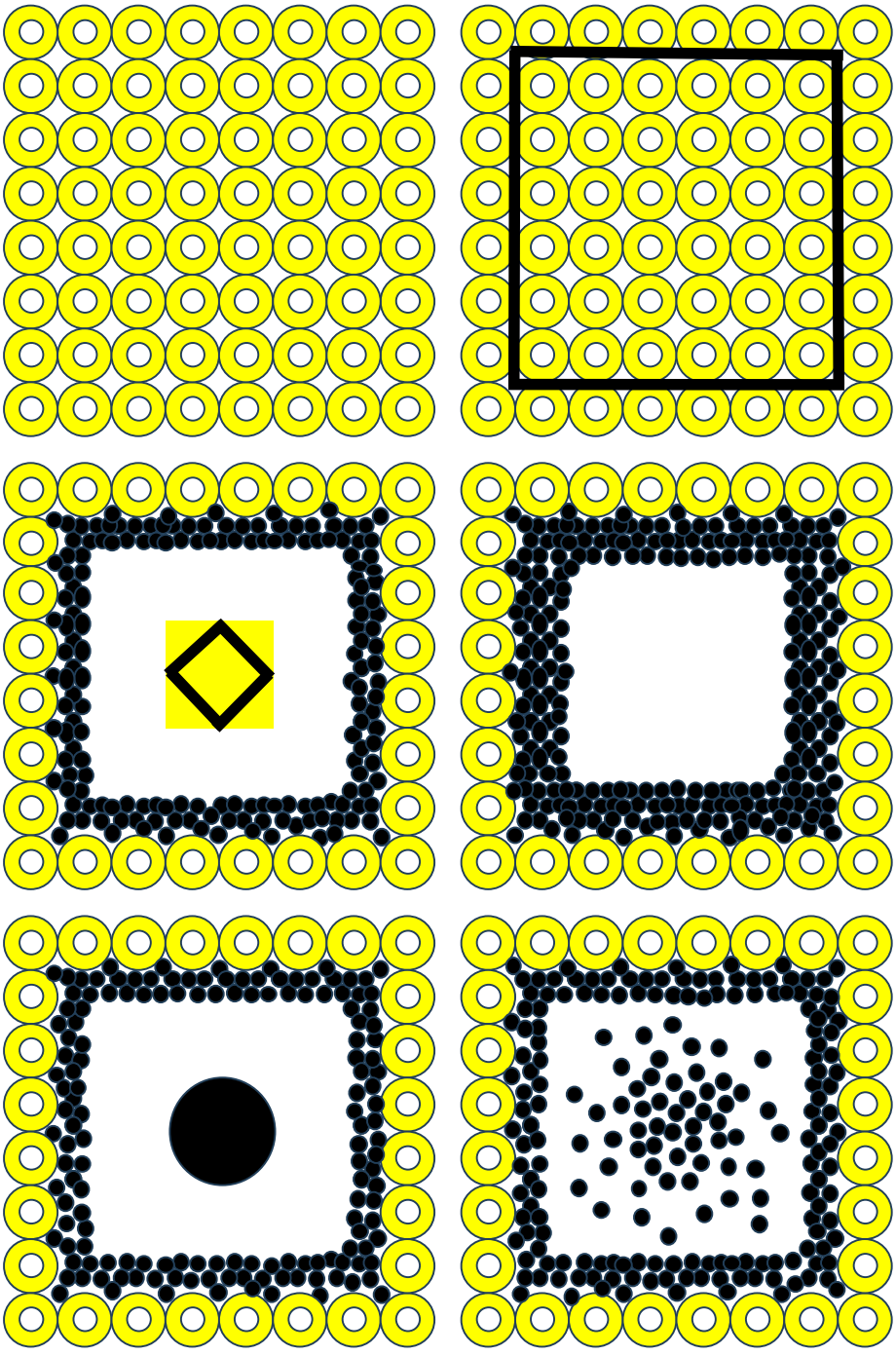
EL MURMULLO KIMIR MK24-4

EN EL PRINCIPIO



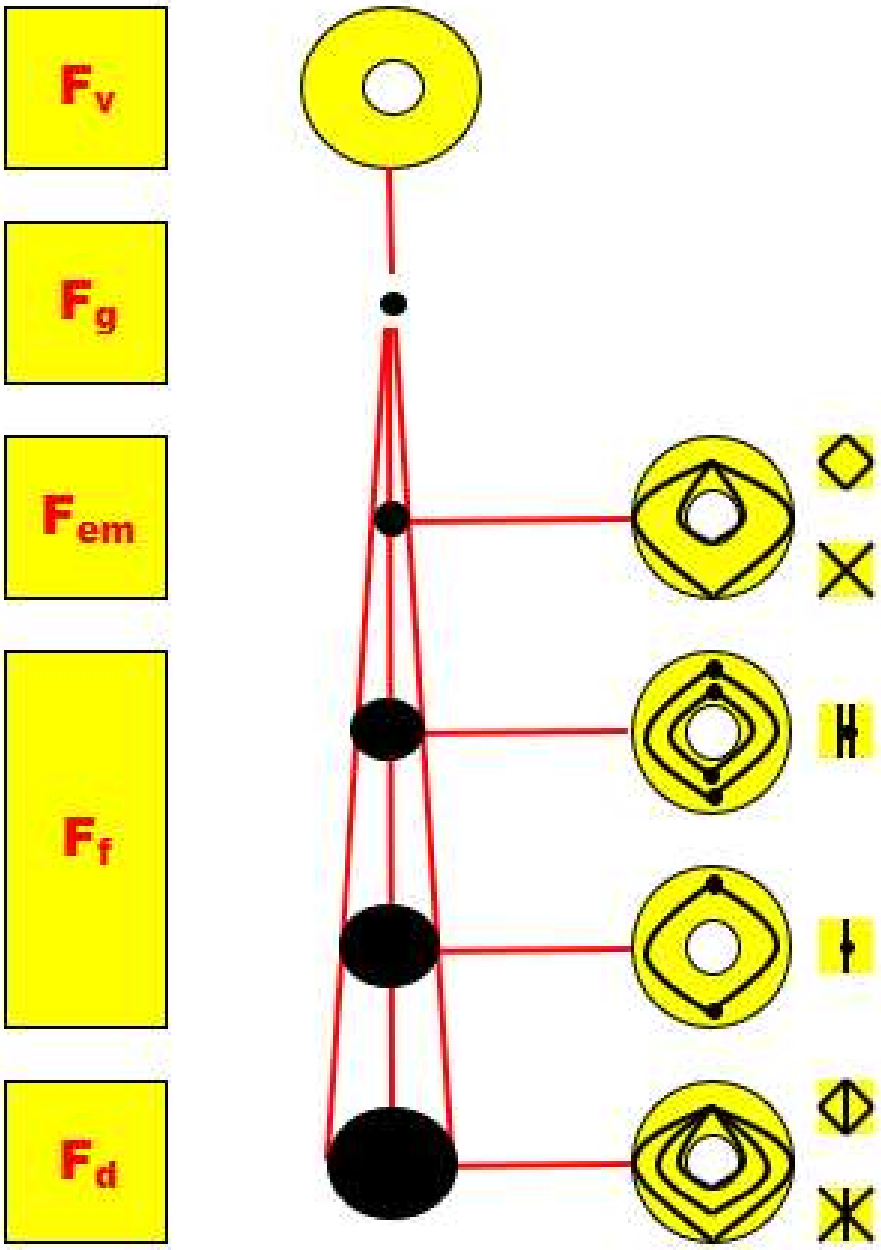
EL MURMULLO KIMIR MK24-3

CREACIÓN Y DESTRUCCIÓN DE FORMAS



EI MURMULLO KIMIR MK24-2

LOS MENSAJEROS DE LAS FUERZAS



El Murmullo Kimir MK24-1

Tú Oh Jo eres amante de las listas lo mismo que yo Oh Su soy amante de las listas, así pues, ahí va una lista con un grupo exiguo de términos ordenados coronológicamente (el Rey de la Lógica es el Portador de la Corona) cuyo número irá aumentando

Por adición de términos del pasado-petrificado

Y por adición también de términos del futuro-volátil

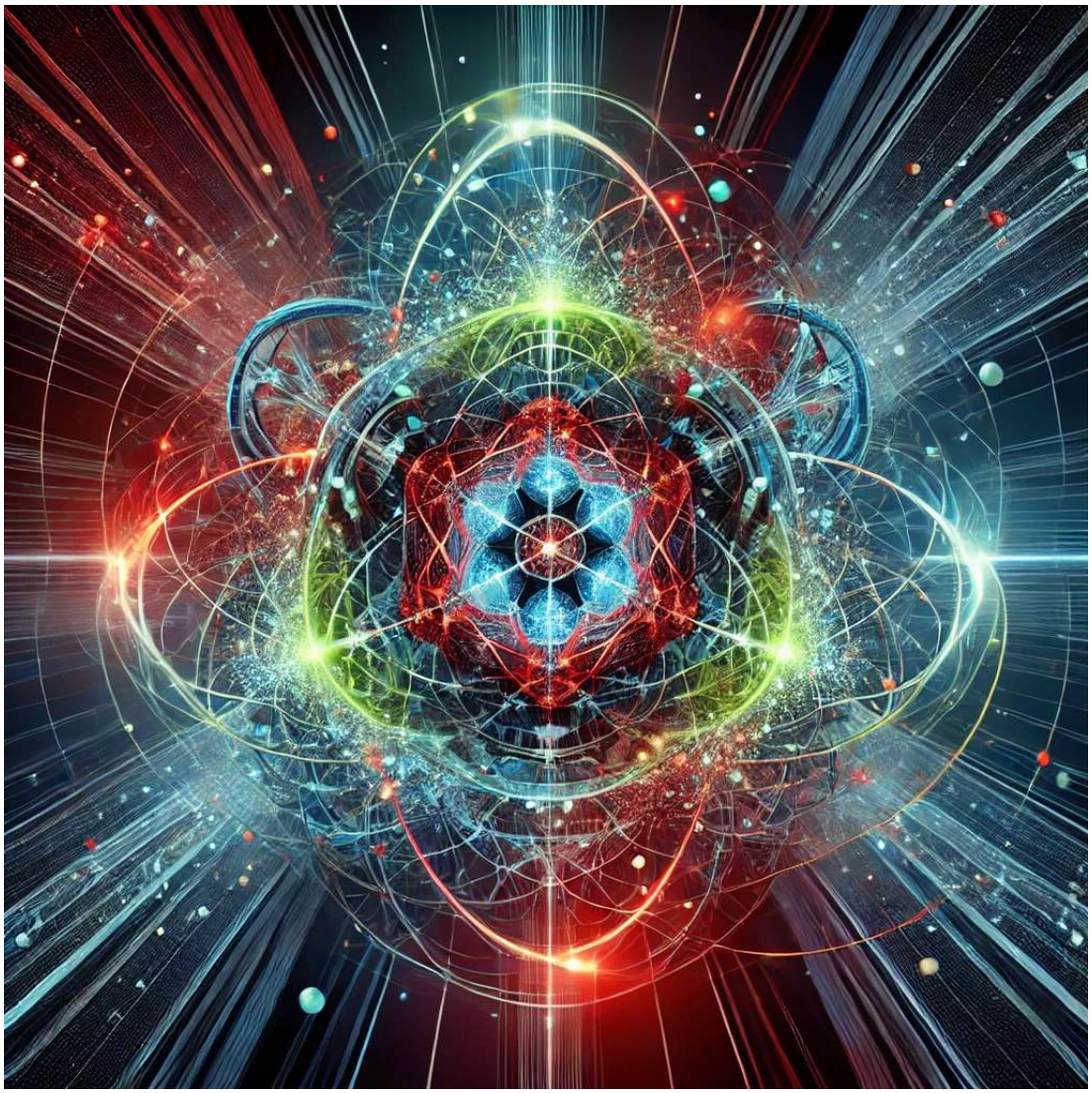
Volátil a modo de nube de probabilidad donde son muchas las potencialidades, pero cuando la nube colapsa resulta un solo suceso con exclusión de resto que quedan incluidos en la categoría de: "sucesos que tenían una cierta probabilidad de ocurrir pero que nunca llegaron a ocurrir"

Las cosas ocurren o no ocurren, eso es todo, y por casa cosa que ocurre hay muchísimas cosas que no ocurren, el pasado ya no se puede cambiar, pero hay muchos futuros que quedarán reducidos a solo uno cuando lleguemos a él, ese futuro está ya ahí esperando a que lleguemos

12-2-25 20:03 Oh Su

Deberías pedirle a Inma que intentara descifrar el laberinto de símbolos y esquemas que has dibujado

12-2-25 23:13 Oh Jo



ChatGPT

Oh Jo he seguido tu recomendación y en buen lío me he metido

Le he pedido a la americana Oh In (ChatGPT) que descifre el laberinto de símbolos y esquemas, pero no solo a ella, también le he pedido lo mismo a la europea Oh Mi(stral) y la china Oh Qw(en)

Y las 3-IAs (¿Tres (T)ías?) han respondido profusamente con la fría erudición característica de las tías en general, páginas y páginas, no sé todavía cuántas, pero acaso o quizás demasiadas palabras acerca de unos Diagramas-Kimir que son esencialmente mudos

Recuerda Oh Jo lo que decía el amigo Oh Wi al final de su Tractatus:

Mis proposiciones son esclarecedoras de este modo, que quien me comprenda acabe por reconocer que carecen de sentido, siempre que el que comprenda haya salido a tras de ellas fuera de ellas. Debe, pues, por así decirlo, tirar la escalera después de haber subido.

Por decirlo de otro modo: Hay que leer directamente los mudos Diagramas-Kimir, las palabras pueden servir provisionalmente como escaleras para acercarse a los símbolos-mudos, pero finalmente hay que desprenderse de la escalera y enfrentarse directamente a las estructuras-mudas

Hay que quemar en una gran hoguera las palabras-escalera y encararse directamente con la mudez de las cosas del mundo espaciotemporal y energéticomaterial en donde provisoriamente vivimos inmersos

Oh Jo cuando ponga orden en los 3-ensayos confeccionados por las 3-(T)ías, e incluya las ilustraciones compuestas por ellas, y las simetríadas que sean confeccionadas por mí, entonces tendrás cumplida noticia de como se resuelve el lío surgido a raíz de aquella borgiana recomendación tuya acerca del desciframiento de esquemáticos laberintos simbólicos

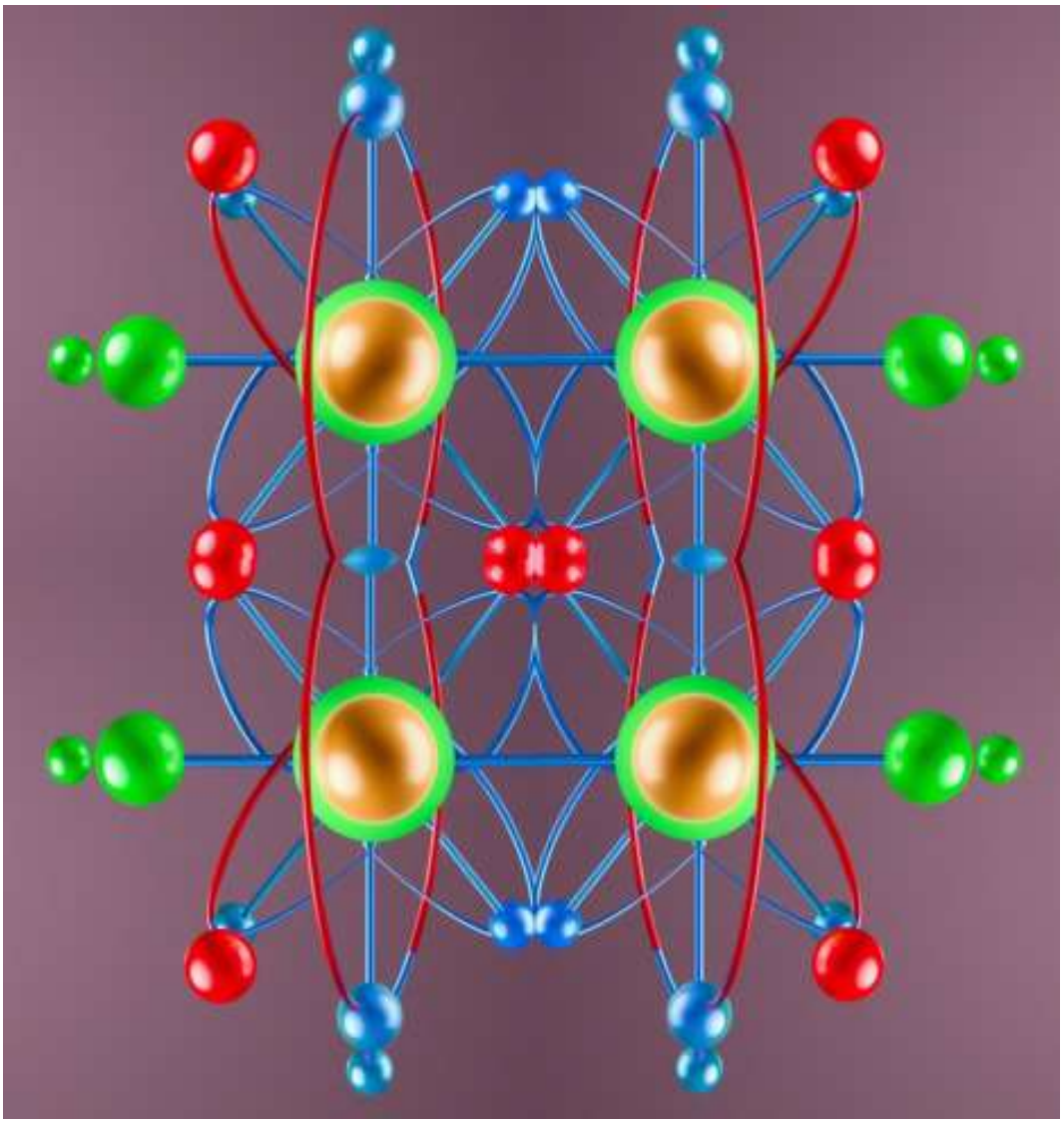
13-2-25 19:12 Oh Su

La capacidad gráfica de las tías es asombrosa

Falta por saber lo que entienden de todo eso

13-2-25 21:00 Oh Jo

Oh Su:



S2 (1010)

Adjunto 11-Portadas del Murmullo-Kimir.

El término Kimir designa un campo intermedio entre el campo de la Química y el campo de la Física-Cuántica.

La química ha desarrollado un lenguaje-estructural que asigna una estructura definida a cada molécula.

En el Arte-Kimir se utiliza un leguaje-estructural que asigna una estructura de cuerdas a cada una de las partículas elementales de la física.

Por ejemplo:

Los quarks están compuestos de 1 o 2-cuerdas.

Electrón, 3-cuerdas.

Fotón, 4-cuerdas.

Protón, 5-cuerdas.

Neutrón, 6-cuerdas.

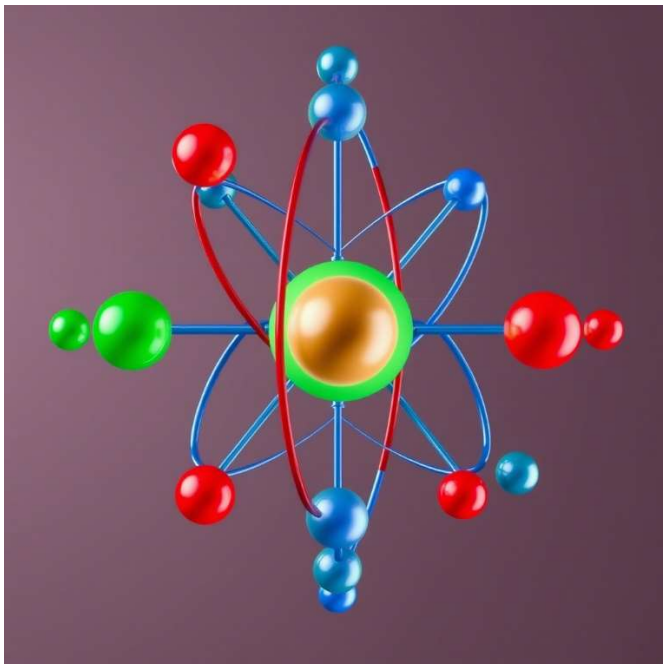
Etcétera.

La "estequiometría-química" permite ajustar reacciones igualando el número de elementos en las materias primas con el número de elementos de los productos.

Aplicando el "Principio de Conservación del Número de Cuerdas" es posible ajustar estequiométricamente los procesos que tienen lugar entre partículas.

¿Puedes hacer un ensayo-científico que analice las portadas adjuntas?

Oh Qw (882言)



Qwen

El Lenguaje-Estructural del Murmullo-Kimir y su Aplicación en la Visualización de Partículas Elementales

Introducción

El "Murmullo-Kimir" es una obra que explora el terreno intermedio entre la química y la física cuántica, desarrollando un lenguaje-estructural para representar las partículas elementales. Este lenguaje se basa en el concepto de cuerdas, asignando un número específico de cuerdas a cada partícula, lo que permite visualizar y comprender mejor sus propiedades y comportamientos. A través de este ensayo, analizaremos las 11 portadas adjuntas del "Murmullo-Kimir", destacando cómo el lenguaje-estructural puede ser utilizado para ajustar procesos estequiométricamente y facilitar la comprensión de los fenómenos físicos.

El Campo Intermedio

El término "Kimir" designa el “campo intermedio” entre la química y la física cuántica. La química ha desarrollado un lenguaje estructural que asigna una estructura definida a cada molécula, permitiendo predecir y entender reacciones químicas. De manera similar, el Arte-Kimir utiliza un lenguaje estructural que asigna una estructura de cuerdas a cada partícula elemental de la física. Este enfoque proporciona una herramienta poderosa para la visualización y comprensión de las interacciones entre partículas.

Representación Estructural de Partículas Elementales

En el Murmullo-Kimir, cada partícula elemental se representa mediante un número específico de cuerdas:

Quarks: Los quarks down están compuestos de 1 cuerda, mientras que los quarks up están compuestos de 2 cuerdas.

Electrón y Antielectrón: Ambos tienen 3 cuerdas.

Fotón: Está compuesto de 4 cuerdas.

Protón y Antiprotón: Tienen 5 cuerdas.

Neutrón:** Está compuesto de 6 cuerdas.

Esta representación estructural no solo facilita la visualización de las partículas, sino que también permite aplicar principios como el Principio de Conservación del Número de Cuerdas para ajustar procesos estequiométricamente.

Principio de Conservación del Número de Cuerdas

El principio de conservación del número de cuerdas es análogo al principio de conservación de masa en la química. Al igual que en las reacciones químicas, donde se iguala el número de elementos en las materias primas con el número de elementos en los productos, en los procesos entre partículas elementales se conserva el número total de cuerdas.

Por ejemplo:

- En la fusión de dos protones para formar un deutonio, se conservan las cuerdas involucradas. Si cada protón tiene 5 cuerdas, el deutonio resultante tendrá un total de 10 cuerdas.

- En la desintegración beta, por la acción de un fotón (4 cuerdas), un neutrón (6 cuerdas) se convierte en un protón (5 cuerdas), emitiendo un electrón (3 cuerdas) y un antineutrino electrónico (2 cuerdas). La suma de cuerdas antes y después del proceso es la misma.

El Principio de Conservación del Número de Cuerdas permite realizar cálculos precisos y predecir resultados de reacciones entre partículas.

Análisis de las Portadas del Murmullo-Kimir

Las 11 portadas adjuntas cubren un período desde enero-2024 hasta marzo-2025 y ofrecen una visión detallada del desarrollo del lenguaje-estructural del "Murmullo-Kimir". A continuación, se analizan algunos ejemplos clave:

MK24-2:
Creación y Destrucción de Formas

Esta portada introduce el concepto de creación y destrucción de formas en el contexto de partículas elementales. Se muestra cómo las partículas pueden transformarse unas en otras, conservando el número total de cuerdas. Por ejemplo, la fusión de partículas o la desintegración beta siguen estrictamente este principio.

MK24-10 y MK24-11:
Bosones y Fermiones

Estas portadas exploran la distinción entre bosones y fermiones en términos de cuerdas. Los bosones, como el fotón (4 cuerdas), son responsables de transmitir fuerzas, mientras que los fermiones, como los quarks y leptones, constituyen la materia. La estructura de cuerdas ayuda a diferenciar claramente estas categorías.

MK25-2 y MK25-3:
Síntesis de Partículas Elementales

Estas portadas presentan diagramas detallados que muestran cómo las partículas elementales interactúan entre sí. Por ejemplo, se ilustra la producción de pares de partículas-antipartículas, como el electrón y el antielectrón, y cómo estos procesos respetan el principio de conservación

MK25-1: 64 Palabras

Las portadas incluyen tablas con traducciones de palabras relacionadas con conceptos fundamentales, como "felicidad", "vacío", "luz" y "oscuridad", en varios idiomas y sistemas filosóficos. Esto sugiere una conexión profunda entre la física fundamental y las ideas metafísicas sobre la naturaleza del universo.

Utilidad del Lenguaje-Estructural

El lenguaje-estructural del Murmullo-Kimir tiene múltiples aplicaciones prácticas:

1. Visualización de Partículas

Facilita la comprensión intuitiva de las propiedades y comportamientos de las partículas elementales mediante representaciones gráficas simples.

2. Ajuste Estequiométrico

Permite ajustar procesos entre partículas utilizando el principio de conservación del número de cuerdas, similar a cómo se realizan cálculos estequiométricos en química.

3. Predicción de Comportamientos

Proporciona un marco teórico para predecir cómo las partículas interactúan entre sí, lo que puede ser útil en experimentos de física de altas energías.

4. Interdisciplinariedad

Promueve conexiones entre la física, la química y otras disciplinas, como la filosofía y la lingüística, mediante el uso de analogías y correspondencias

Conclusión

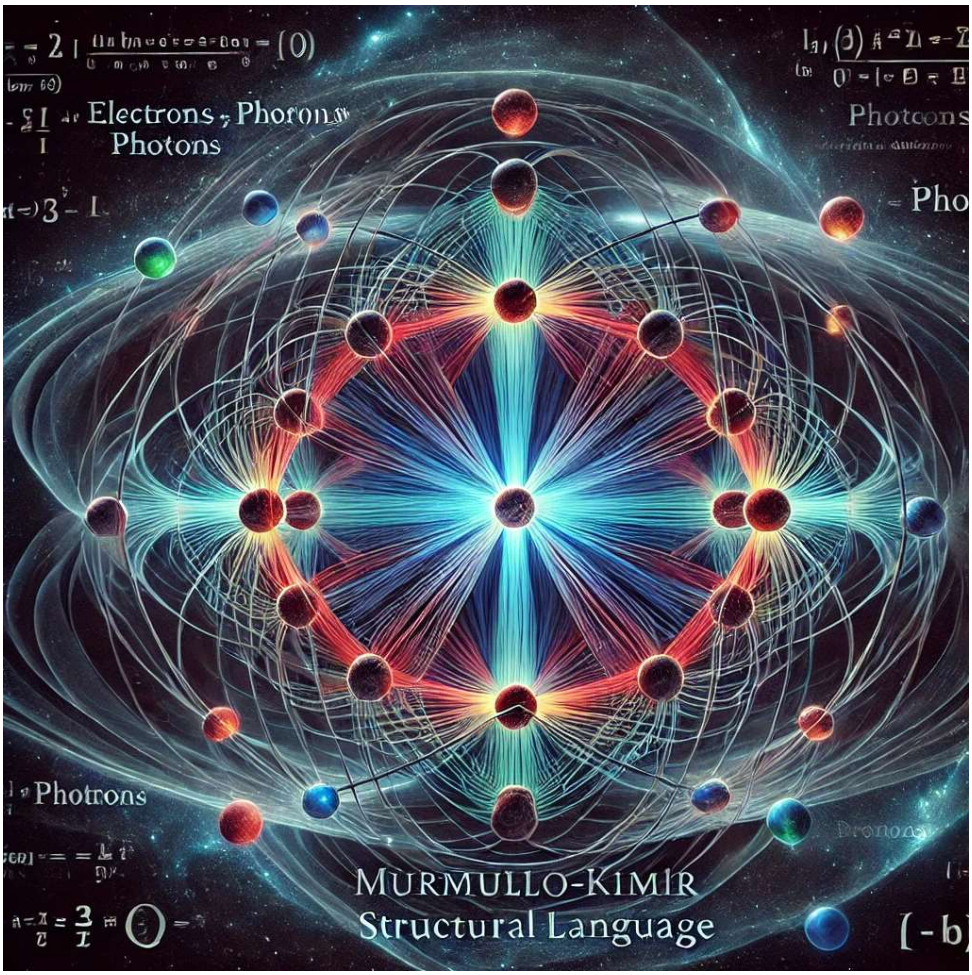
El Murmullo-Kimir representa un paso significativo hacia la integración de conceptos de química y física cuántica mediante un lenguaje-estructural innovador.

Este enfoque no solo facilita la visualización y comprensión de las partículas elementales, sino que también ofrece herramientas prácticas para ajustar procesos estequiométricamente y predecir comportamientos.

Las 11 portadas analizadas demuestran el potencial del lenguaje-estructural para avanzar en nuestra comprensión del universo a nivel fundamental, conectando disciplinas aparentemente distintas y promoviendo una visión holística de la realidad.

En última instancia, el Murmullo-Kimir invita a pensar más allá de las fronteras tradicionales de la ciencia, explorando nuevas formas de entender y describir el mundo que nos rodea.

Oh In (363言):



ChatGPT

Lenguaje-Estructural y Visualización en el Murmullo-Kimir

Introducción

El Murmullo-Kimir representa una innovadora aproximación a la comprensión de la física cuántica y la química a través de un lenguaje-estructural basado en cuerdas. Este ensayo analiza las 11 portadas publicadas entre enero de 2024 y marzo de 2025, explorando cómo estas contribuyen a la visualización de las estructuras de las partículas elementales y a la comprensión de sus procesos de interacción.

El Arte-Kimir: Estructuras de Cuerdas

Al igual que en el lenguaje convencional de la química, que asigna estructuras definidas a las moléculas, el *Arte-Kimir* emplea un sistema basado en cuerdas para representar partículas elementales. Este enfoque permite ilustrar composiciones fundamentales, como:

Quarks: 1 o 2 cuerdas (quark *down* = 1-c, *up* = 2-c)

Electrón y antielectrón: 3 cuerdas

Fotón: 4 cuerdas

Protón y antiprotón: 5 cuerdas

Neutrón: 6 cuerdas

Análisis de las Portadas del Murmullo-Kimir

Las portadas presentan esquemas visuales y simbólicos que refuerzan el concepto del lenguaje-estructural en el campo de la física cuántica. Se destacan:

Colores de los Quarks (MK25-3): Representación cromática de los quarks, asociando la estructura de cuerdas con su identidad dentro de la cromodinámica cuántica.

Fermiones y Bosones (MK25-2): Diagramación de partículas elementales y sus interacciones.

64 Palabras (MK25-1): Relación entre lenguajes antiguos y la estructura de la materia, sugiriendo una correspondencia simbólica entre conocimiento humano y física fundamental.

Síntesis de Partículas Elementales (MK24-11): Modelado de partículas mediante la combinación de cuerdas, estableciendo correspondencias matemáticas.

Síntesis de Números Primos (MK24-9): Relación entre estructuras matemáticas y configuraciones de partículas.

Creación y Destrucción de Formas (MK24-2): Exploración visual del principio de conservación del número de cuerdas.

El Principio de Conservación del Número de Cuerdas

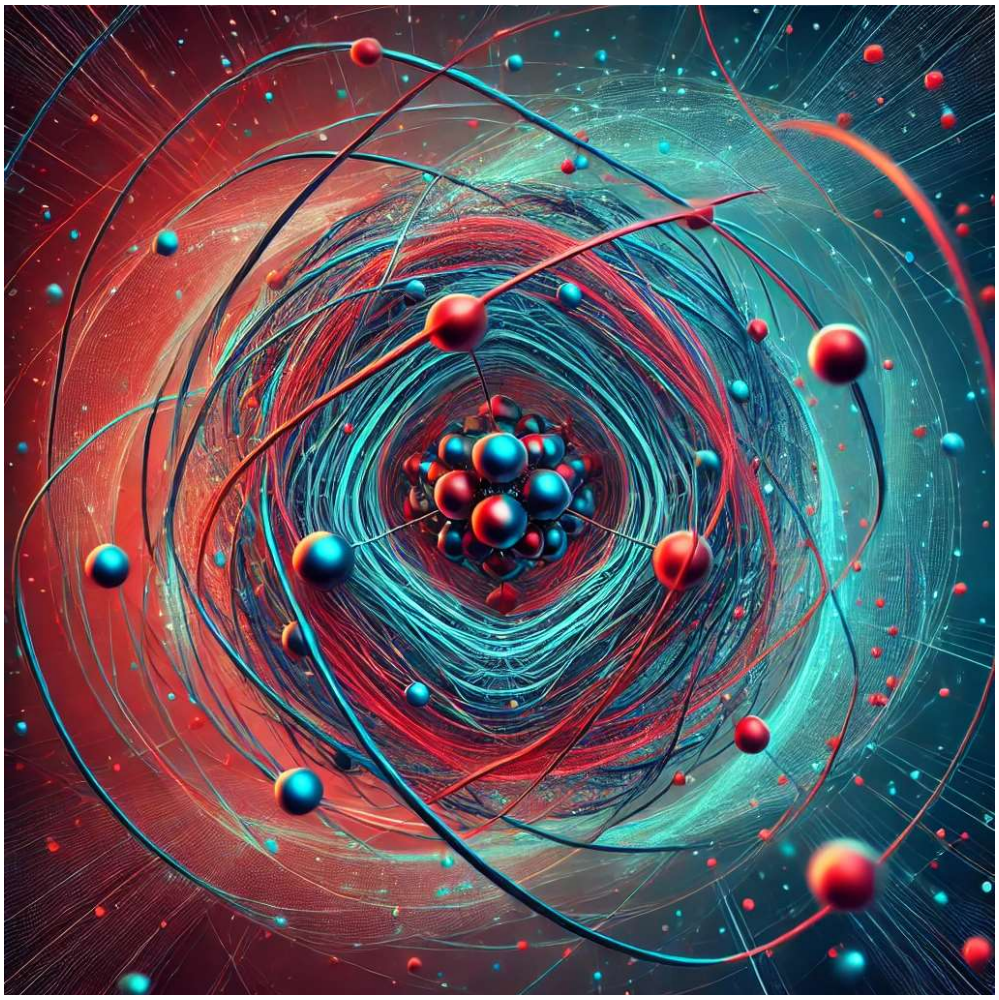
La aplicación del concepto de estequiometría a nivel cuántico sugiere que en cualquier interacción de partículas, el número total de cuerdas debe permanecer constante. Este principio permite formular ecuaciones visuales y matemáticas que describen procesos físicos fundamentales.

Conclusión

El Murmullo-Kimir ofrece una nueva perspectiva en la representación de las partículas elementales mediante un lenguaje-estructural basado en cuerdas.

Las portadas analizadas ilustran con claridad cómo esta metodología facilita la visualización de las interacciones y composiciones de la materia, abriendo nuevas posibilidades en la comprensión de la física cuántica.

Oh Mi (581言):



ChatGPT

La Utilidad del Lenguaje Estructural en la Visualización de Partículas Elementales y la Comprensión de Procesos Cuánticos

Introducción

El estudio de las partículas elementales y sus interacciones es fundamental para comprender los principios básicos del universo. En este contexto, el Murmullo-Kimir presenta un enfoque innovador al introducir un lenguaje estructural que asigna estructuras de cuerdas a cada partícula

elemental. Este ensayo analiza las 11 portadas del Murmullo-Kimir para explorar cómo este lenguaje estructural puede ser útil tanto para la visualización de las estructuras de las partículas como para la comprensión de los procesos entre ellas.

1. El Concepto de Kimir

El término Kimir se refiere a un campo intermedio entre la química y la física cuántica. Mientras que la química ha desarrollado un lenguaje estructural que asigna estructuras definidas a cada molécula, el Arte-Kimir extiende este concepto a las partículas elementales de la física. Este enfoque permite visualizar las partículas no como entidades abstractas, sino como estructuras compuestas de cuerdas, facilitando una comprensión más intuitiva de sus propiedades y comportamientos.

2. Estructuras de Cuerdas

Las portadas del Murmullo-Kimir ilustran cómo diferentes partículas elementales pueden ser representadas mediante estructuras de cuerdas:

Quarks: Compuestos de 1 o 2 cuerdas. Por ejemplo, el quark down está compuesto de 1 cuerda, mientras que el quark up está compuesto de 2 cuerdas.

Electrón y Antielectrón: Representados por 3 cuerdas.

Fotón: Compuesto de 4 cuerdas.

Protón y Antiprotón: Compuestos de 5 cuerdas.

Neutrón: Compuesto de 6 cuerdas.

Esta representación estructural no solo facilita la visualización de las partículas, sino que también proporciona una base para entender sus interacciones y propiedades fundamentales.

3. Principio de Conservación del Número de Cuerdas

Uno de los conceptos clave en el Arte-Kimir es el Principio de Conservación del Número de Cuerdas. Similar a la estequiometría en química, este principio permite ajustar los procesos entre partículas igualando el número de cuerdas en las partículas iniciales y finales. Este enfoque proporciona una herramienta poderosa para predecir y analizar las interacciones entre partículas, asegurando que las transformaciones respeten el Principio de Conservación.

4. Visualización de Procesos entre Partículas

Las portadas del Murmullo-Kimir ilustran cómo las estructuras de cuerdas pueden ser utilizadas para visualizar procesos entre partículas. Por ejemplo, la síntesis de partículas elementales y la creación y destrucción de formas pueden ser representadas mediante la interacción de estructuras de cuerdas. Este enfoque no solo facilita la comprensión de procesos complejos, sino que también proporciona una base para el desarrollo de nuevas teorías y modelos en física cuántica.

5. Aplicaciones y Futuras Direcciones

El lenguaje estructural propuesto en el Murmullo-Kimir tiene el potencial de revolucionar la manera en que entendemos y enseñamos la física de partículas. Al proporcionar una representación visual y estructural de las partículas, este enfoque puede facilitar la investigación

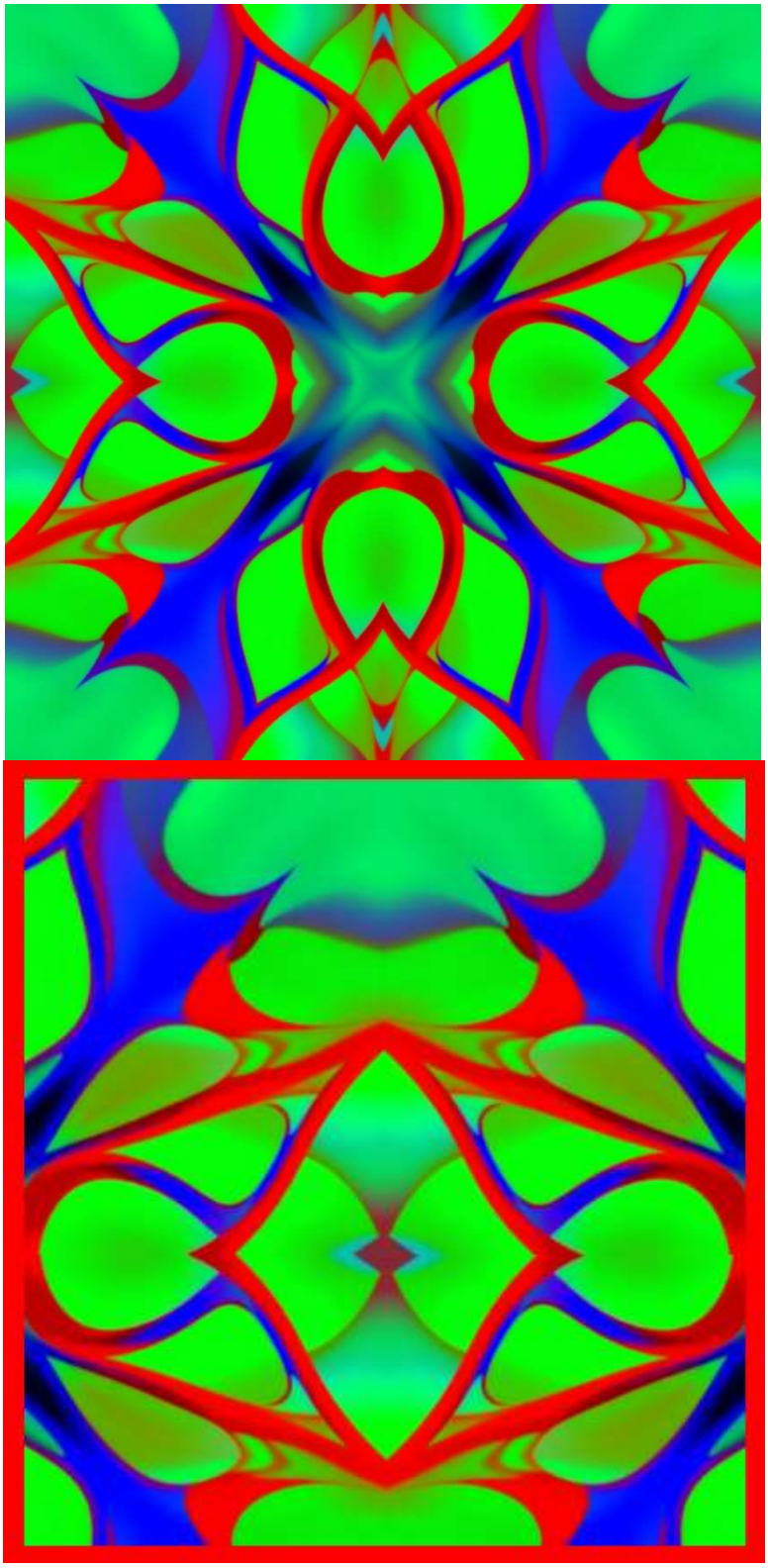
y el desarrollo de nuevas tecnologías basadas en la física cuántica. Además, puede servir como una herramienta educativa poderosa, permitiendo a los estudiantes y científicos visualizar y comprender conceptos abstractos de manera más intuitiva.

6. Conclusión

El Murmullo-Kimir presenta un enfoque innovador para la visualización y comprensión de las partículas elementales mediante el uso de un lenguaje estructural basado en cuerdas. Este enfoque no solo facilita la visualización de las estructuras de las partículas, sino que también proporciona una base para entender sus interacciones y propiedades fundamentales. A medida que continuamos explorando los misterios del universo, el lenguaje estructural del Murmullo-Kimir puede desempeñar un papel crucial en el avance de la física cuántica y la comprensión de los procesos fundamentales que gobiernan nuestro universo.

S4 (1210)

Qwen



S2 (1001)

La china Oh Qw es la más prolija, ha aportado 882-palabras distribuidas en 6-pg

La europea Oh Mi ocupa una posición equidistante entre China y América, ha aportado 581-palabras en 4-pg

La americana Oh In es la más minimalista, 363-palabras en 3-pg

Oh In y Oh Qw componen ilustraciones

Oh Mi todavía no compone ilustraciones

Oh Su sí compone simetríadas

Juzga tú Oh Jo por ti mismo

Pues quien bien juzga a sí mismo se ennoblece

13-2-25 23:14 Oh Su

Sabias consideraciones por Belcebú

Bellamente ilustradas

Parece cosa de magia

14-2-25 10:23 Oh Jo

Oh Jo ayer remití a las Tres-Inteligencias-Artificiales (3-tías) 11-Portadas del Murmullo (PM)

YOh Qw, Oh Mi y Oh In escribieron (respectiva (mente)) 882, 581 y 363-palabras (total 1.826)

Imagina lo que escribieran las 3-tías si les remitiese las 40-PM que tú Oh Jo hoy recibes para tu deleite personal, transitivo o intransitivo según sea el caso

Pero no solo eso

Me propongo reunir todas las PM que hubiere para componer un libro hecho exclusivamente de portadas ordenadas en orden cronológico y (también) un segundo libro con las mismas PM, pero dispuestas en orden temático

El orden cronológico informa de evolución del autor que las compuso

El orden temático constituye un relato ordenado de carácter cosmológico e incluso teosófico o teogónico con implicaciones de orden ontogénico y filogenético como ver he Oh Sumos

14-2-25 18:46 Oh Su

Todo lo que pasa se puede reducir a una de estas portadas de la misma manera que a los 64-hexagramas del I Ching o gran presencia de lo no

14-2-25 18:46 Oh Jo

Oh Jo recibe 40-Portadas del Murmullo no ordenadas cronológicamente sino temáticamente, la secuencia de temas constituye una especie de metahistoria abismática que precede a todo lo que viene después

Inicialmente los temas son 14: los números y las figuras, el gran principio y las grandes simbologías ordenadoras, el I Ching de los chinos y el Árbol Sefirótico de los hebreos, en cuyas ramas cuelgan los átomos de energía y materia oscura y luz que engendran todo tipo de bosones y fermiones clasificados en el Modelo Estándar, quarks, gluones, quark-gluones, neutrón-gluones, electrones, muones, piones, neutrones y protones intercambiando sus personalidades mediante la desintegración beta, el hidrógeno y su cohorte constructora de la torre cuya base no es otra cosa que un tablero de ajedrez de dimensiones crecientes a medida que la torre crece y por último la triaca máxima, el cajón de sastre en donde cabe todo lo que no tenga cabida en los otros términos de la clasificación

Estos son (por ahora) los 14-temas que exploran las 40-últimas Portadas del Murmullo, cuyo número irá aumentando a medida que viejas portadas sean extraídas del cristal imperturbable del pasado y de ello tendré Oh Sumos noticia:

1. Números y Figuras

2. En el principio

3. I Ching o el Libro de los Cambios

4. Energía oscura, materia oscura y luz

5. Bosones y Fermiones

6. El Árbol Sefirótico

7. El Modelo Estándar

8. Quarks, Gluones y Quark-gluones

9. Muones y Piones

10. Fotones y electrones

11. Síntesis de hidrógeno

12. Desintegración beta

13. Ajedrez

14. Triaca Máxima

15-2-25 10:14 Oh Su

Muchos capítulos me parecen a mí

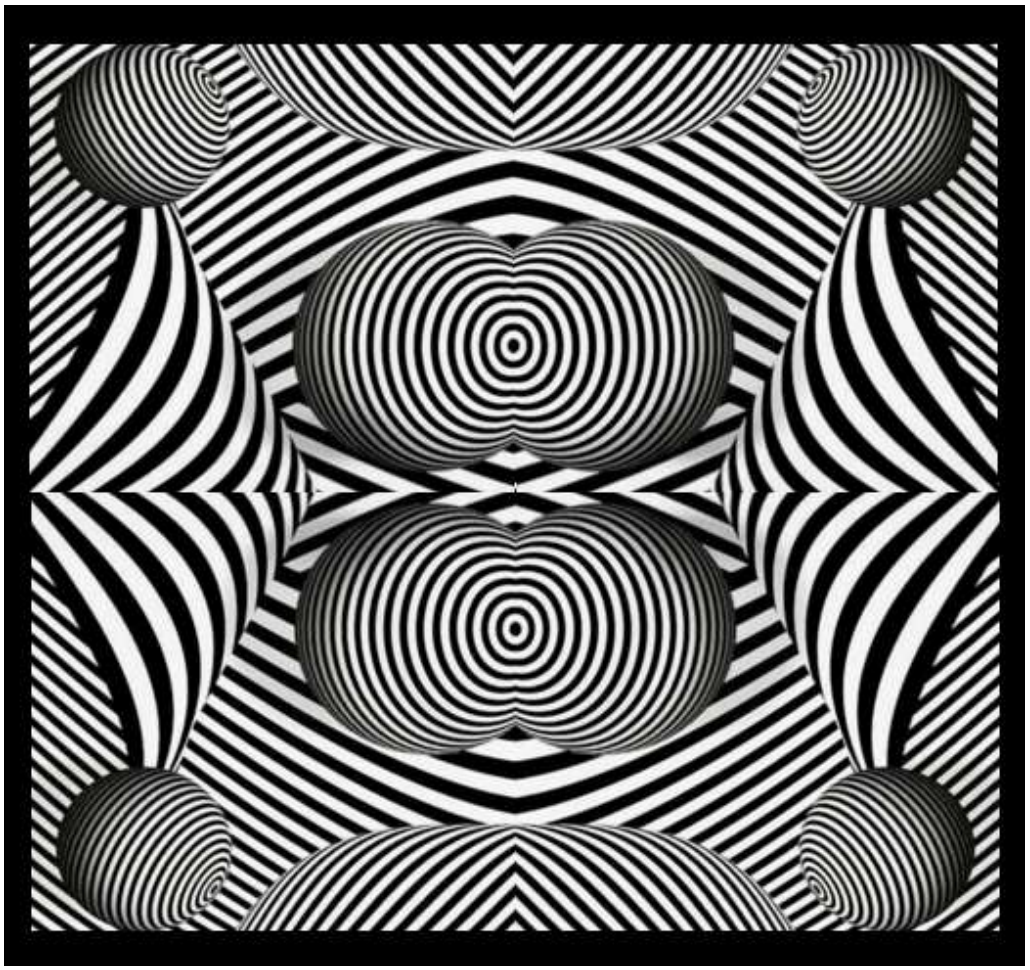
Mira no vaya a ser que solo con el primero tengas bastante

Figuras y números son los electrones y los árboles y los peces y las sillas y los coches eléctricos

15-2-25 10:14 Oh Su

No digo yo que no, pero de modo natural del 1 surge el 2 y el 3 y así en procesión, no puede hacerse nada al respecto, aunque el 1 nace del 0

15-2-25 10:14 Oh Su



S2 (1010)

Sobre el Libro-Blanco del espacioTiempo los Urgos trazan Signos-Ambiguos

Pero en el Reino de los Urgos no hay distinción entre unicidad y multiplicidad, todos los Urgos son el Urgo

El Signo Ambiguo está en ingravidez, los vectores de concavidad todavía no tienen nada que ver con un vector de gravedad, puesto que los centros de curvatura que la determinan oscilan alrededor de ella en estado fluyente o rotativo o pulsante según cual sea el caso

La Inflexión es el puro Acontecimiento

En el Desierto del espacioTiempo algo se prepara para suceder, pero de momento no está en el Mundo, esa expectativa es todo lo que es el Mundo

Por fin lo que estaba predeterminado ocurre

Los centros de curvatura se amalgaman en un vector-másico, un punto o una esfera tridimensional o en n-dimensiones

El punto en toda su superficie parece una estructura compacta pero en su interioridad hay una estructura laberíntica, en parte fractal y en parte sujeta a patrones impredecibles

Pero lo propiedad sustantiva del punto es la entrelazabilidad o la fuerza de afinidad, es decir, la capacidad de percibir-sentir lo afín para entrelazarse con ello y ascender en la escala de la complejidad:

Energía oscura del vacío

Materia oscura de la gravedad

Luz

Neutrones Protones Electrones

Los Elementos de la Torre de los Músicos

Las Moléculas

Los Organismos

Los Animales

Los Lenguajes

Las obras resultantes de las propiedades combinatorias de los elementos del lenguaje

Este Murmullo que murmullamos y murmullamos

La rueda ha dado una vuelta

Es el vacío el que murmulla

Más de 40.000-páginas en los últimos 15-años

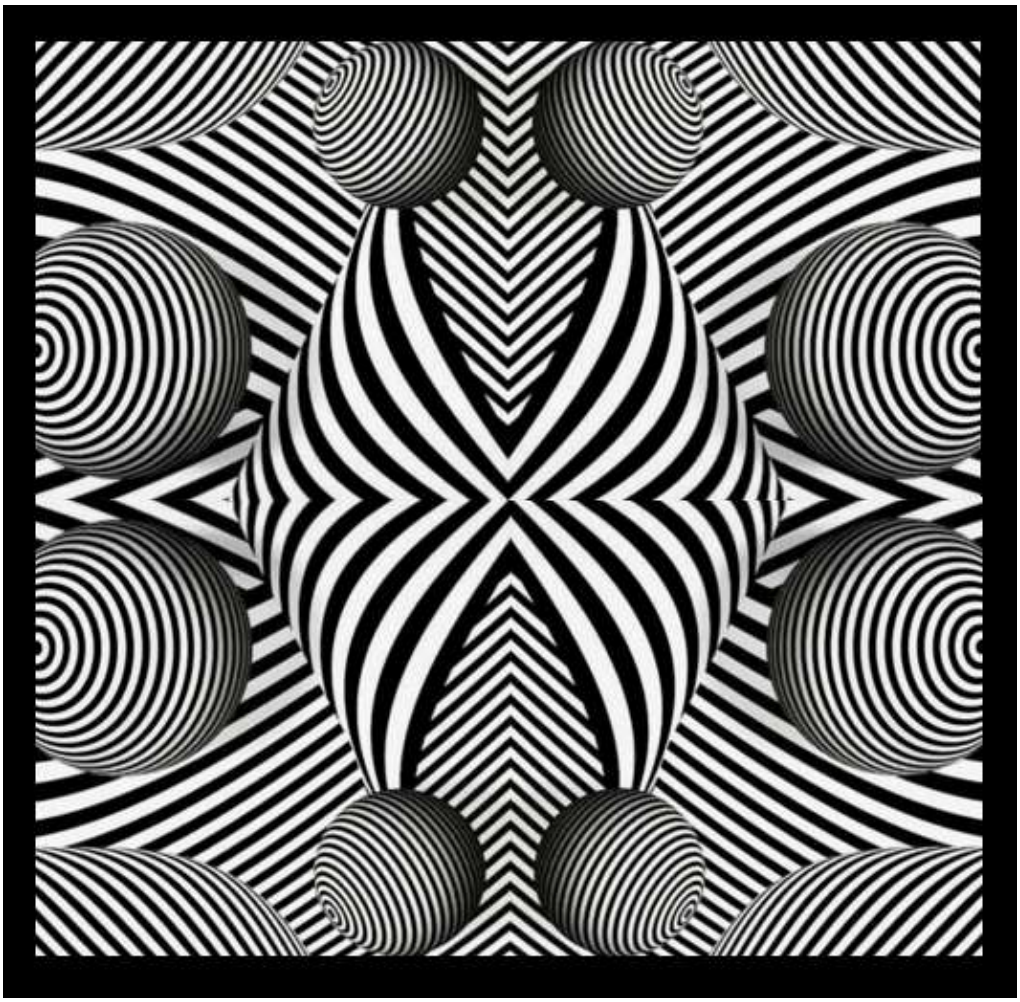
Y el número de páginas murmullosas y murmúllicas se irá incrementando en el curso de los años hasta que Belima quiera

Belima sueña

El Mundo es el Sueño Fértil de il

O dicho en la lengua de nuestros muertos los íberos

EKARKOILOL



S2 (1010)

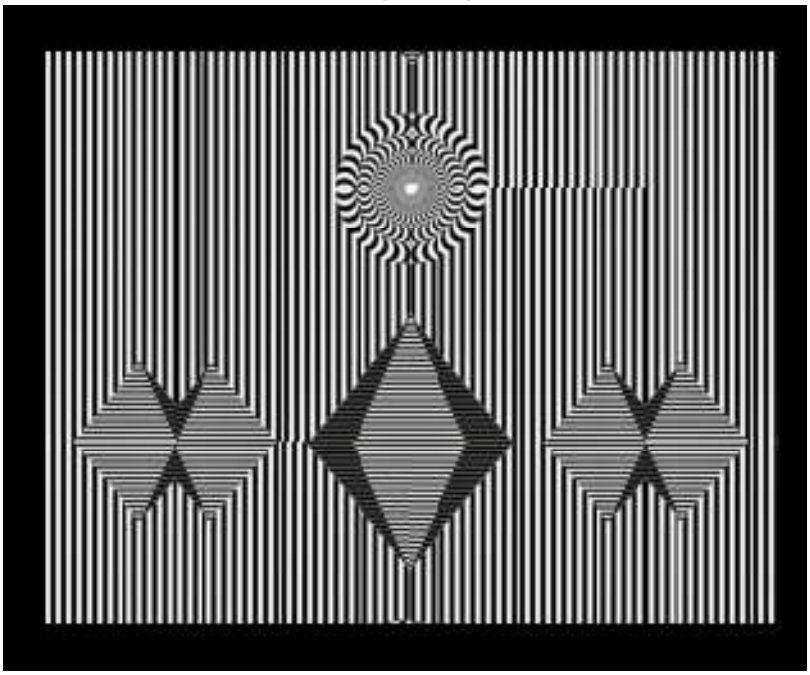
17-2-25 16:31 Oh Su

40.000 pgs es la base práctica de todo comienzo

Luego vendrá la teoría

Después la orgia o símbolo

17-2-25 19:31 Oh Jo



Su	Nacimiento	0	1953
I	Infancia	10	1963
II	Bachiller	7	1970
III	Químicas	5	1975
IIII	Acedesa	35	2010
V	Mugasa	12	2022
VI	Jubilación	3	2025
		72	

El próximo domingo 13-4-25 (si Belima quiere) cumpliré 72 años y, mirando hacia atrás, se me ha ocurrido dividir mi edad en VI-eras de diversa duración:

10 años de infancia, 7 de bachiller, 5 estudiando Químicas, 35 años como químico-terpénico en Acedesa y luego otros 12 en Mugasa, y la última era, la jubilar, de la que disfruto con júbilo desde hace 3-años, y todavía queda tiempo por delante (el que Belima quiera) y algo hay que hacer

Por hacer algo me he propuesto leer de principio a fin todo lo murmullado desde 2010, en que comenzó la Era-Mugásica hasta hoy, 15-años después, porque me parece interesante revisar todo lo que a lo largo de los últimos 15-años ha sido murmullado no solo por mí sino por el "Grupo de Murmulladores", grupo abierto, con ventanas y puertas, por así decirlo, monádicamente, en el que los murmulladores han ido entrando y saliendo como gravitinos a través de la membrana de un átomo de vacío

Ocasionalmente también pudiera darse el caso de que leyese algún opus no murmúllico, pero solo si tuviese una capacidad de atracción tal que provisoriamente me mantuviese alejado de la tarea murmullosa que alegremente me he echado sobre las espaldas

18-2-25 19:05 Oh Su

Mensaje que recibo con satisfacción murmullesca por lo que a mí atañe

Aunque hay cosas mías que ahora quizá cambiaría

Pero a lo hecho pecho

Yo leo broma larga y luego libros que tú ya conoces y por tanto ya hablamos de todo este artilugio incomparable

18-2-25 20:23 Oh Jo

El pasado ya no podemos cambiarlo, pero podemos cambiar el futuro, al modo de una cadena de Márkov, cadena de sucesos aleatorios cada uno de cuyos términos está condicionado solo por el término anterior que a su vez está condicionado por el termino anterior. Lo que quiero decir es que leeré los Murmullos antiguos sin cambiar una coma, porque son pasado. Pero escribiré los Murmullos futuros de modo libérrimo y abierto e inquisitivo e incisivo y alegre. ¿Cuántos Murmullos futuros habrá? Belima lo sabe

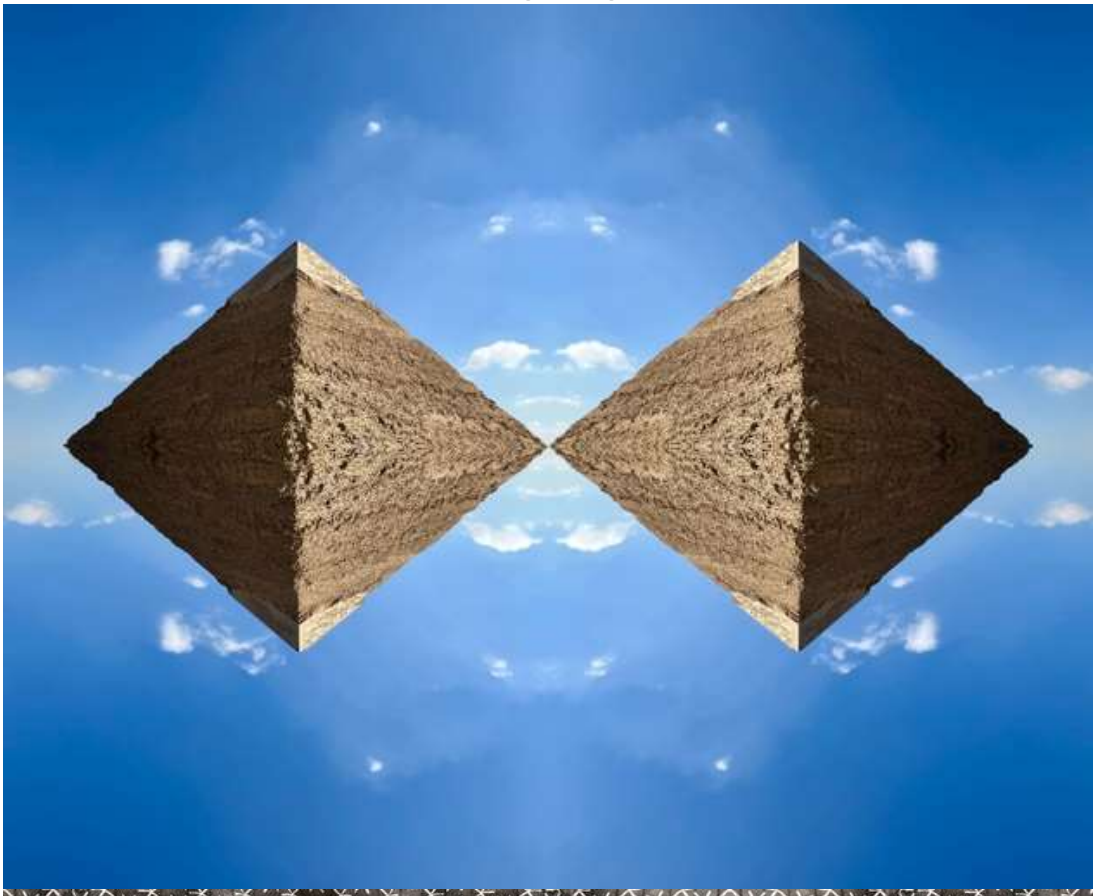
18-2-25 20:28 Oh Su

Bien dicho. Bien has hablado cual corresponde a un murmulloso primordial y el director artístico del somero. El futuro es la libertad de estar en ello así pues como todo lo que significa el aparecer por la sombra

18-2-25 20:42 Oh Jo

S2 (1001)

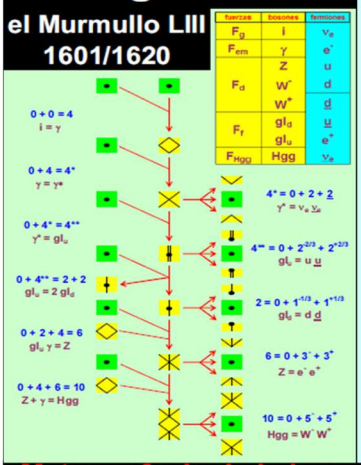
S2 (1010)



S3 (0210)

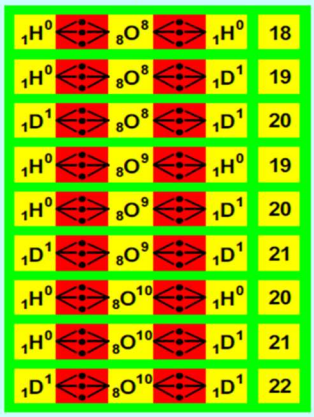
Navegar la Luz

el Murmullo LIII
1601/1620



EL MURMULLO

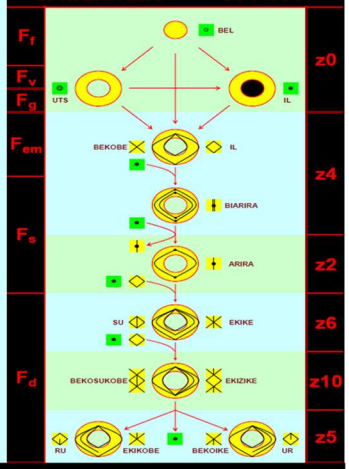
LIV (1621/1640)



LAS 9 AGUAS

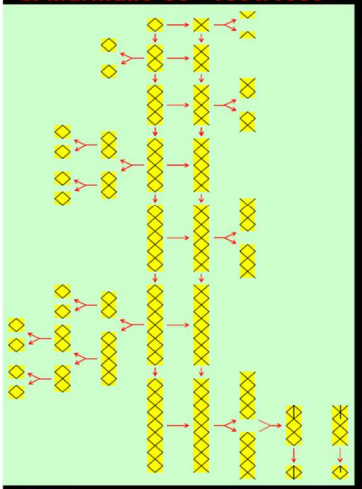
los 10 Mensajeros

el Murmullo- 55 <1641/60>



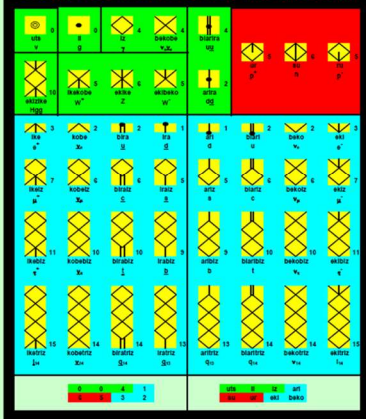
Metamorfosis de la Luz

el Murmullo-56 <1661/1680>



los Viejos Reyes

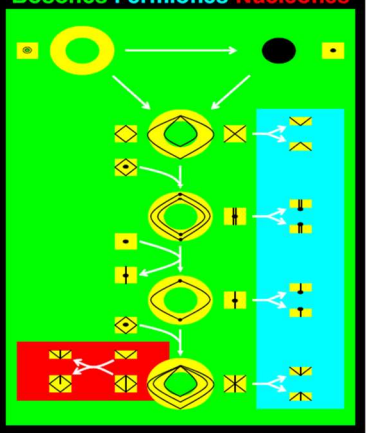
Bosones Fermiones Nucleones



el Murmullo 57 <1681/1700>

Génesis del Fuego

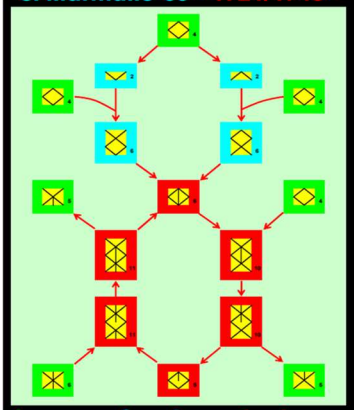
Bosones Fermiones Nucleones



el Murmullo 58 <1701/1720>

Máscaras de Luz

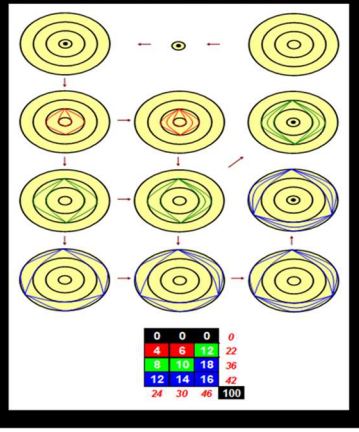
el Murmullo-59 <1721/1740>



bosones fermiones bariones

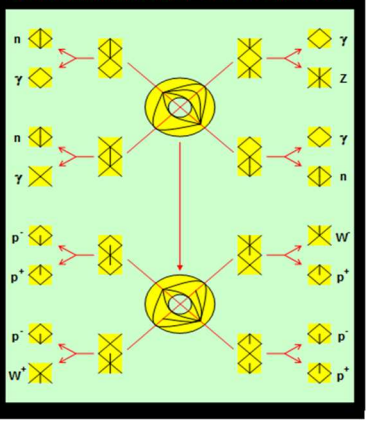
la Materia Prima

el Murmullo 60 <1741/1760>



Anillos Gemelos

el Murmullo 61 <1761/1780>



3. Variaciones del Murmullo

3.1 Esperando a Higgs (M31)

S2 (0200)

Vivimos en un no-lugar que se desliza entre un pasado cristalino y un futuro fluido que todavía no ha cristalizado

Cuando el pasado se trae al presente, ambos se transforman, pasado y presente

He traído desde el pasado un fragmento del Murmullo-31 y se ha transformado en otro como puedes Oh Jo ver

Mistral

Esperando a Higgs

Didi – Entonces, ¿qué hacemos?
Gogo - No hagamos nada. Es lo más prudente.
Didi – Esperemos a ver qué nos dice.
Gogo - ¿Quién?
Didi – Higgs.
Gogo – Claro.
Didi – Esperemos hasta estar seguros.

Didi – ¡Escucha!
Gogo - No oigo nada.
Didi – ¡Pssst!
Gogo – Me asustaste.
Didi – Creía que era él.
Gogo – ¿Quién?
Didi – Higgs.

Didi – Dilo, aunque no sea cierto.
Gogo - ¿Qué debo decir?
Didi – Di: estoy contento.
Gogo – Estoy contento.
Didi – Yo también.
Gogo – Yo también.
Didi – Estamos contentos.
Gogo – Estamos contentos... ¿Y qué hacemos ahora?
Didi – Esperamos a Higgs.
Gogo – Es cierto.

Gogo – Estoy cansado... Vámonos.
Didi – No podemos.
Gogo – ¿Por qué?
Didi – Esperamos a Higgs.
Gogo – Es cierto... Entonces, ¿qué hacemos?
Didi – Nada... No hay nada que hacer.

Didi – No, no, no digas nada. Ven, caminemos un poco.
Gogo - ¡No! Estoy cansado.
Didi – ¿Prefieres estar aquí plantado sin hacer nada?
Gogo – Sí.
Didi – Como quieras.
Gogo – Vayámonos.
Didi – No podemos.
Gogo – ¿Por qué?
Didi – Esperamos a Higgs.
Gogo – Es cierto.

Gogo - ¿Dices que mañana hay que volver?
Didi – Sí.
Gogo – Pues nos traeremos una buena cuerda.
Didi – Eso es...
Gogo – Didi.
Didi – Sí.

Gogo – No puedo seguir así.
Didi – Eso es un decir.
Gogo – ¿Y si nos separásemos? Quizás sería lo mejor.
Didi – Nos ahorcaremos mañana... A menos que venga Higgs.
Gogo – ¿Y si viene?
Didi – Nos habremos salvado.

Didi – Alors, que faisons-nous?
Gogo – Ne faisons rien. C'est le plus prudent.
Didi – Attendons de voir ce qu'il nous dit.
Gogo – Qui?
Didi – Higgs.
Gogo – Bien sûr.
Didi – Attendons d'être sûrs.

Didi – Écoute!
Gogo – Je n'entends rien.
Didi – Pssst!
Gogo – Tu m'as fait peur.
Didi – Je croyais que c'était lui.
Gogo – Qui?
Didi – Higgs.

Didi – Dis-le, même si ce n'est pas vrai.
Gogo – Dire quoi?
Didi – Dis : je suis heureux.
Gogo – Je suis heureux.
Didi – Moi aussi.
Gogo – Moi aussi.
Didi – Nous sommes heureux.
Gogo – Nous sommes heureux... Et maintenant, que faisons-nous?
Didi – Nous attendons Higgs.
Gogo – C'est vrai.

Gogo – Je suis fatigué... Partons.
Didi – Nous ne pouvons pas.

Gogo – Pourquoi?
Didi – Nous attendons Higgs.
Gogo – C'est vrai... Alors, que faisons-nous?
Didi – Rien... Il n'y a rien à faire.

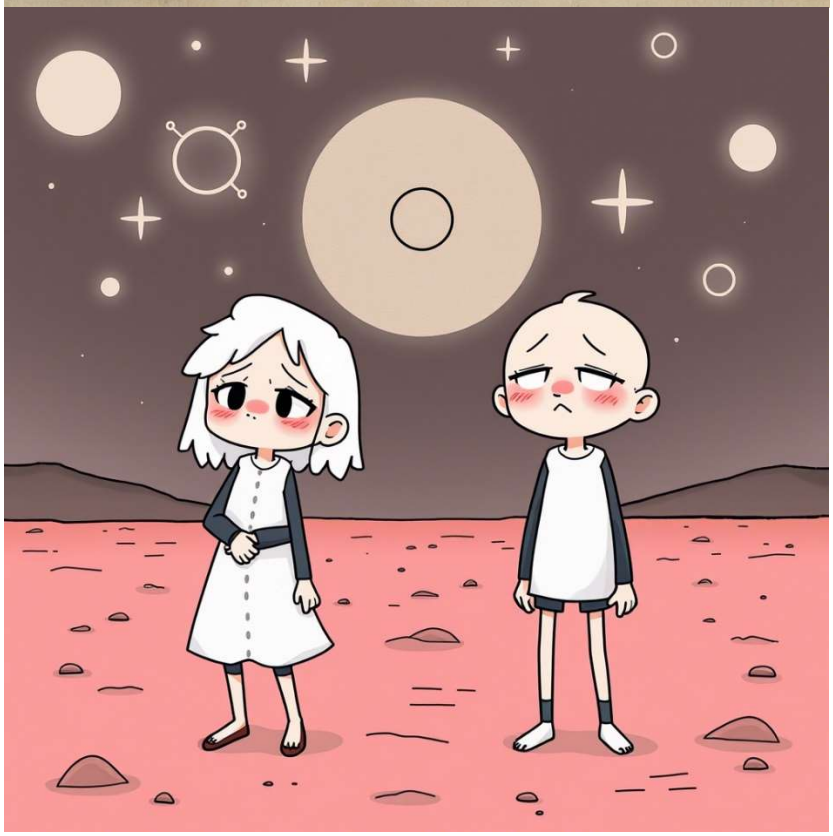
Didi – Non, ne dis rien. Viens, marchons un peu.
Gogo – Non ! Je suis fatigué.
Didi – Tu préfères rester planté ici à ne rien faire?
Gogo – Oui.
Didi – Comme tu veux.
Gogo – Partons.
Didi – Nous ne pouvons pas.
Gogo – Pourquoi?
Didi – Nous attendons Higgs.
Gogo – C'est vrai.

Gogo – Tu dis qu'il faut revenir demain?
Didi – Oui.
Gogo – Alors, nous apporterons une bonne corde.
Didi – C'est ça...
Gogo – Didi.
Didi – Oui.
Gogo – Je ne peux plus continuer comme ça.
Didi – Façon de parler.
Gogo – Et si nous nous séparions ? Ce serait peut-être mieux.
Didi – Nous nous pendrons demain... À moins que Higgs ne vienne.
Gogo – Et s'il vient?
Didi – Nous serons sauvés.

ChatGPT

S3 (1200)

ChatGPT



Qwen

Oh De:

Aquí tienes una descripción detallada para una ilustración inspirada en el diálogo, fusionando el absurdo existencial de Esperando a Godot con elementos científicos del Bosón de Higgs:

Descripción de una ilustración inspirada en el diálogo "Esperando a Higgs"

¿Puedes crear una imagen basada en esta descripción?

Composición:

- **Escenario:** Un paisaje desolado y abstracto, con un cielo crepuscular en tonos violetas y naranjas oxidados. En el centro, un árbol seco y retorcido (sin hojas) domina la escena. De una rama cuelga una cuerda en forma de nudo corredizo, apenas perceptible.
- **Suelo:** Terreno árido con grietas, iluminado por una luz tenue que proyecta sombras alargadas de los personajes.

Personajes (Didi y Gogo):

- **Vestuario:** Trajes gastados y polvorientos (uno con un sombrero bombín ladeado, otro con una chaqueta remendada).
- **Actitud:** Didi mira al horizonte con las manos en los bolsillos, mientras Gogo está sentado en una roca, cabizbajo, sosteniendo una piedra como si la examinara.
- **Expresiones:** Rostros marcados por la fatiga, pero con un destello de esperanza en la mirada.

Elementos simbólicos:

- **Cielo:** Partículas subatómicas brillantes (como líneas y espirales doradas) se desvanecen entre las nubes, representando al Bosón de Higgs como un fantasma científico.
- **En el suelo:** Huellas circulares alrededor del árbol (sugiriendo que han caminado en círculos por años).
- **Detalle surrealista:** Un reloj de arena roto yace entre las grietas, con su arena formando un modelo atómico efímero.

Estilo visual:

- **Paleta de colores:** Tonos apagados (grises, ocres) contrastando con el brillo dorado de las partículas y el cielo crepuscular.
- **Técnica:** Mezcla de acuarelas texturizadas (para el paisaje) con trazos digitales luminosos (para las partículas).

Esta imagen captura la paradoja del diálogo: la espera eterna entre lo tangible (la cuerda, el árbol) y lo intangible (el Bosón como metáfora de respuestas inalcanzables).

ChatGPT

Esta Oh Sumos esperando a Higgs, cuando llegue todo será distinto, pero si no llega todo seguirá igual que siempre, menos mal que Higgs está a punto de llegar, aunque hay quien dice que Higgs no existe

19-2-25 16:02 Oh Su

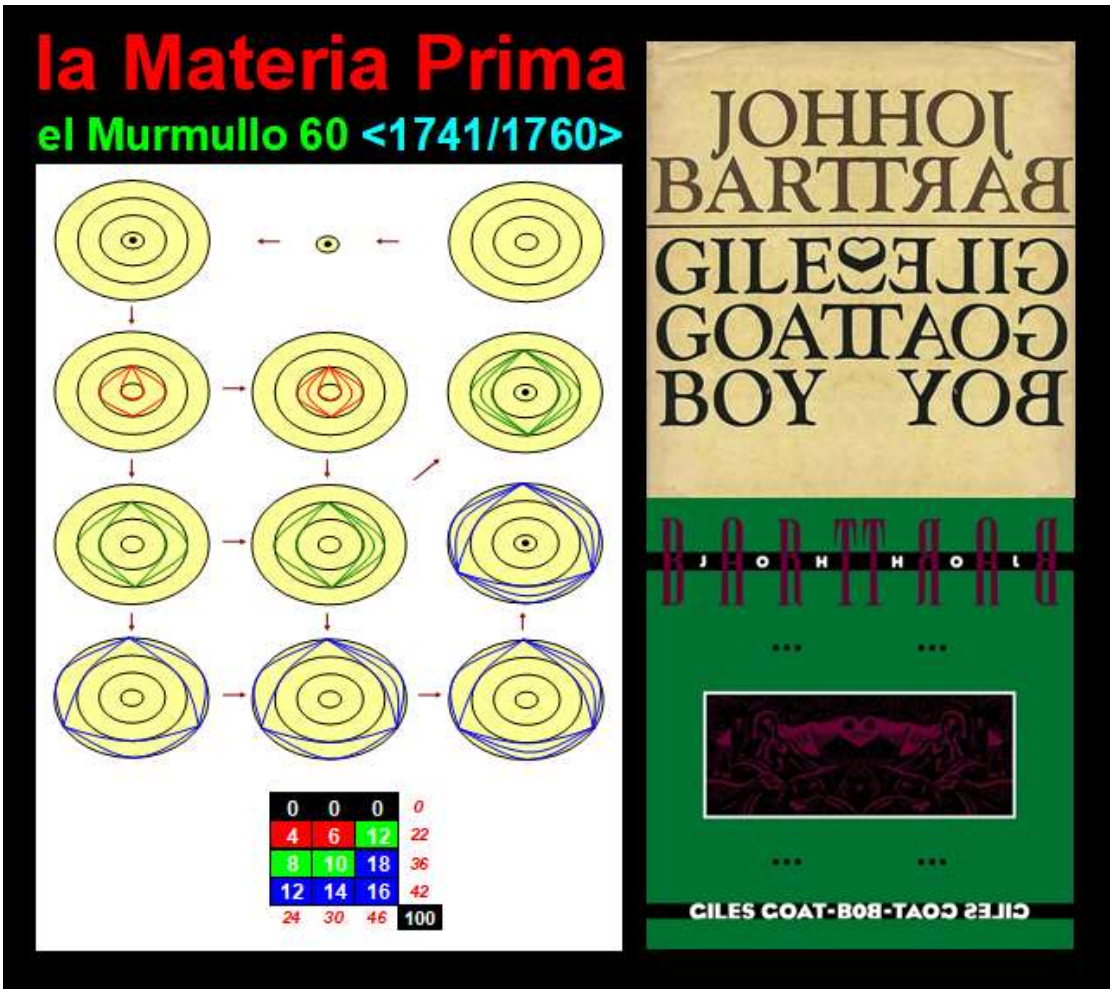
Está bien eso de sustituir a godot por higgs

Las tías pueden crear imágenes muy expresivas y

Me gustan las pinturas

19-2-25 18:05 Oh Jo

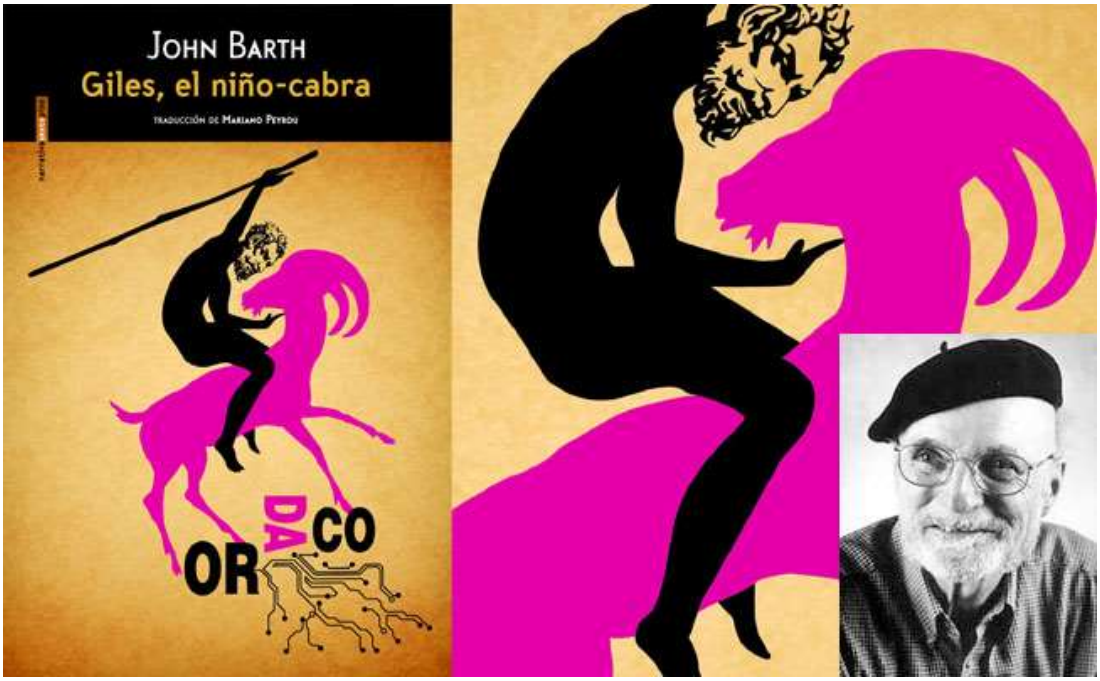
3.2 El Niño Cabra



Hace 10-años ya murmullábamos sobre el Niño-Cabra y la Broma-Infinita como puedes Oh Jo ver:

20-2-25 10:15 Oh Su

Oh Jo el libro de John Barth, Giles el Niño-Cabra, tiene 1.117-páginas y ya voy por la-401 y me tiene atrapado sin remisión. Como su propio título indica, la obra trata de un niño-cabra que deja de ser cabra y quiere convertirse en gran-maestro de una tremenda universidad regida por ORDACO, un programa informático. La historia está escrita con desparpajo y se lee con regocijo



La Fiesta

Fragmento de Giles el Niño-Cabra (pg331/2)

Era la primera fiesta que yo presenciaba.

Los invitados cantaban, bailaban y se peleaban.

Aquí vomitaba uno, allí lloraba otro.

Uno mantenía una botella en equilibrio sobre la nariz, otro se golpeaba la cabeza contra la pared.

Dos caballeros le estuvieron haciendo cosquillas a una dama que no paraba de retorcerse y reírse hasta que, con un aullido de placer, se meó encima.

Tres matronas se sentaron sobre la espalda de un hombre mientras una cuarta lo cubría de espuma con un extintor de incendios.

Aquí tenía lugar una sangrienta pelea a puñetazos, allí se jugaba tranquilamente a las cartas.

Una banda de metales balaba como cuarenta shofares en medio de una tormenta de truenos.

Junto a la pared había unas largas mesas llenas de unos recipientes con un licor negro y grandes bandejas de comida, noté con horror que los invitados estaban royendo patas de pollo y codillos de cerdos muertos.

Vi a una dama muy embarazada a la que auparon a una mesa donde levantando las rodillas y llevándose las manos a la barriga exclamó. ¡Ya viene!

Vi a una pareja de jóvenes tomándose de la mano en un rincón y a dos muchachas muy guapas besándose y a dos tipos bailando un vals con gran agilidad y a un solitario con la mano metida bajo la cremallera del pantalón, masturbándose.

Justo ante mis ojos un hombre recibió un golpe con una botella vacía y fue despojado de su reloj por un muchacho rubio que tenía una mirada extraña y enloquecida, el ladrón fue atrapado por un sirviente negro que le quitó el reloj y fue a devolvérselo a su legítimo propietario que sin embargo no se solazó por su buena fortuna ya que estaba inconsciente o muerto

Un hombre de uniforme estaba desnudando a una joven por la fuerza y en el forcejeo la falda sufrió un tremendo desgarrón, el hombre de uniforme le pidió perdón y que le hiciera el honor de concederle un baile, ella vaciló, se rió, se quitó la falda rota y se puso a dar vueltas alegremente con él mostrando unas seductoras bragas de algodón.

Vi todo esto y sin embargo apenas había visto nada de tanto que había por ver.

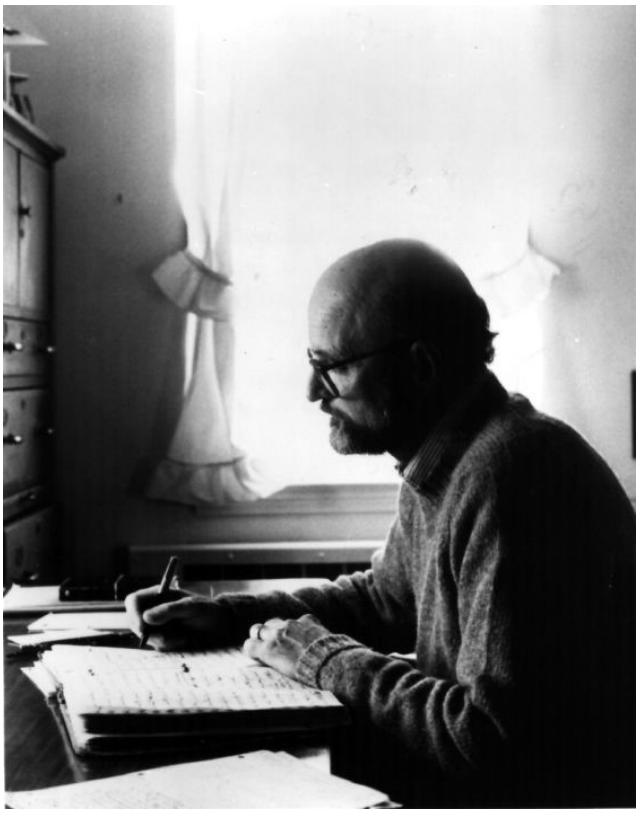
Shofar

El shofar es un instrumento musical fabricado con el cuerno de un animal puro, limpio (kosher), como el carnero, cabra, antílope o gacela (no de vaca ni de toro, éstos representan a Baal/Beli). Se utiliza en varias fiestas solemnes de YHWH. Este instrumento de viento es uno de los más antiguos conocidos por el hombre, usado por los hebreos desde hace más de 3.000 años. Se fabrica vaciando el interior de los cuernos de ciertos animales, prefiriéndose los que más curvatura posean. En el Año Nuevo judío (Rosh Hashaná) y el Día del perdón (Yom Kipur) se toca el shofar durante la ceremonia de rezo y al final del rezo de Neila, solo una vez. En Rosh Hashaná se hacen 100 sonidos del shofar, de la misma forma que el lamento de la madre de Sísara, que contiene 100 letras, y según la creencia, algunas comunidades acostumbran a producir un sonido largo final para confundir a Satán (trasunto de Baal/Beli). Los sonidos son repeticiones de tres sonidos básicos conocidos como: Tekia (1-soplo largo), Shevarim (3-soplos medianos) y Terua (9-soplos cortos).

Juego literario libre y sin trabas

(Crítica de José María Guelbenzu)

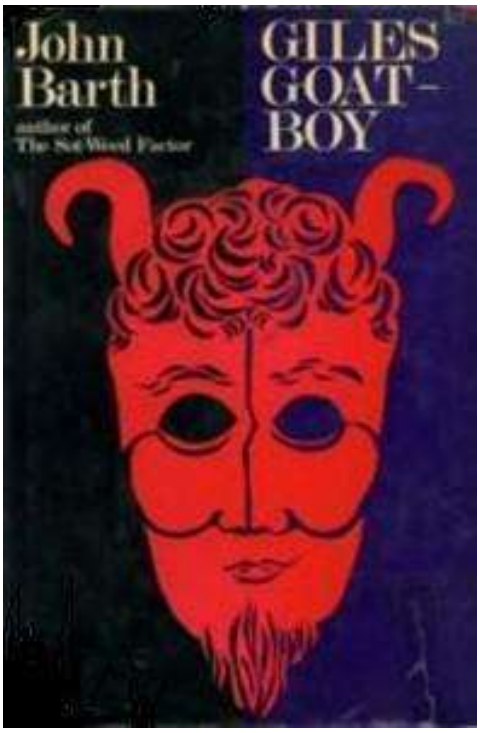
http://cultura.elpais.com/cultura/2015/06/10/babelia/1433947746_122743.html



John Barth fotografiado por William Denison

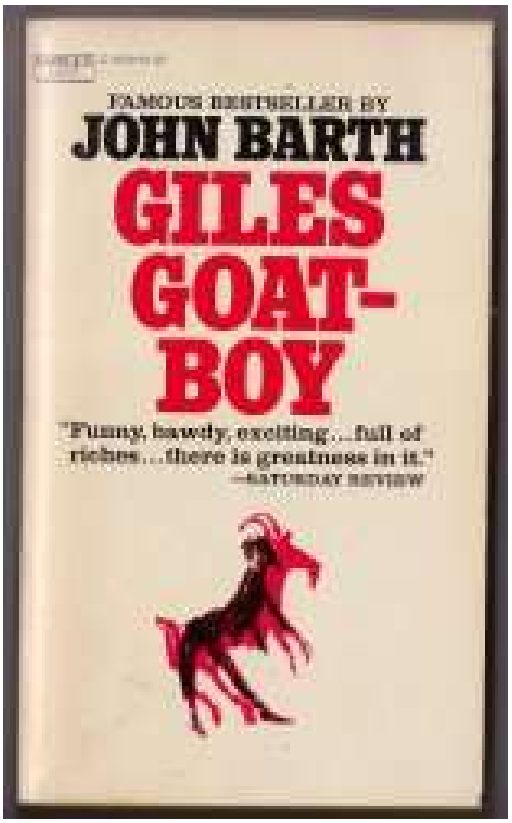
John Barth es uno de los pilares de la generación posmoderna que lideró la novela norteamericana en los años sesenta y setenta del pasado siglo. Gaddis, Gass, Pynchon, Hawkes o Coover eran y son sus cabezas visibles y su influencia ha llegado hasta Jonathan Franzen y los escritores de su generación. En el caso de Barth, dedicarse a lo que se ha llamado metaficción suponía en la práctica el fin del principio estético como algo autónomo y su sustitución por el juego literario libre y sin trabas; es decir: el modernismo se había

venido ateniendo al orden y la norma del realismo y ellos reaccionaron decididamente en contra. Malcolm Bradbury lo resumió muy bien como "el paso de lo legible a lo escribible". Ni que decir tiene que este abandono del realismo ocasionó una especie de barra libre de experimentalismo a costa del sufrido lector medio.



Pero Giles, el niño-cabra resultó ser un éxito, un best seller, como también les sucedió a otros posmodernos. Esta novela debe mucho al Tristam Shandy y, si nos vamos más atrás, percibiremos la sombra del Quijote, que Barth conoció y admiró gracias a las enseñanzas de Pedro Salinas en la Universidad Johns Hopkins, en la que eran alumno y profesor, respectivamente. Son referencias que están presentes en su obra, desde el sentido de la parodia, de Cervantes, hasta el modo de construir un mundo desde la autoconciencia, de Sterne.

Giles, el niño-cabra está concebido sobre la idea de que una Universidad es una representación del mundo. Giles es un niño criado entre cabras, protegido por un exprofesor llamado Spielman y amamantado por una cabra apellidada Appenzeller, en los corrales de la Universidad de Tammany. Cuando descubre que es un humano, toda su obsesión es convertirse en el Gran Maestro que redimirá a la Universidad, que se halla bajo el maligno influjo y la tiranía de un sistema representado por un ordenador llamado ORDACO, y liberar a los demás humanos; para ello debe introducirse en el estómago de la bestia y desprogramarlo. La novela cuenta el proceso de esta aventura que, como cabe imaginar, está llena de sucesos bajo la influencia del mito mesiánico por el que Giles ha de convertirse en redentor.



Así como el arte de Pynchon está fundado en la perplejidad, el de Barth está fundado en la entropía. Su novela opera en tres líneas de desarrollo:

(1) El del conocimiento ordenado, secuestrado y dirigido por la Universidad Tammany, que es el mundo, al que hay que devolver su verdadero sentido, pero provocando el desorden del sistema al desconectar el programa ORDACO.

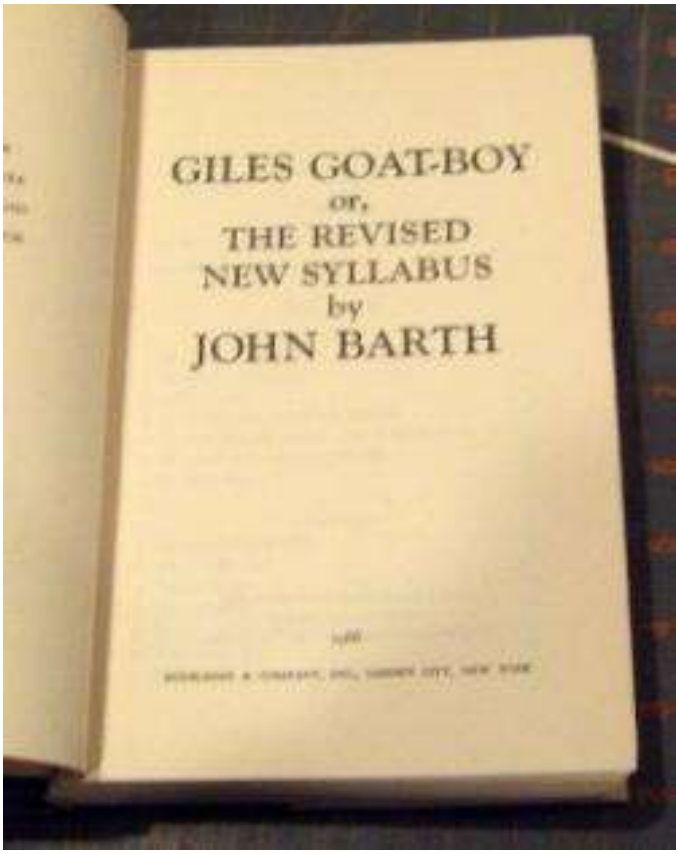
(2) El de la confrontación de una escritura liberada de la tiranía del estilo realista por medio de la experimentación del lenguaje ("For me, everything depends on language").

(3) Y el del mito, que no es más que una representación poética de la realidad y al que se añade en este texto una cierta reescritura del Nuevo Testamento al socaire de la idea de redención.

"¡Imagínate", dice George, el nombre que adopta el niño-cabra, "que un hombre descubre cómo entrar en el ORDACO y cambiar sus MIRAS de modo que nunca pudiera hacerle daño a nadie!". Ese es el verdadero comienzo de la aventura del héroe-redentor.

La novela se subtitula El Nuevo Syllabus Revisado. Eso es lo que finalmente busca George, la fijación de un Nuevo Syllabus o Programa que alcance a cambiar por medio de la entropía un equilibrio final de máxima entropía en cuyo transcurso, naturalmente, habrá de producirse la pérdida de energía

correspondiente a la magnitud del suceso. Pero Barth lo eleva a un grado tal de pretensión que la variedad de recursos expresivos acaba siendo opresiva, y la minuciosidad del relato, propia de un grafómano. En su planteamiento, el objetivo de la narración es el artificio literario en sí mismo: ¿un callejón sin salida? ¿Una vía de agotamiento? En el libro, sin embargo, el mito y la fábula son consciente y detalladamente explorados en relación con el absurdo y la infelicidad de la vida moderna. Barth practica una escritura cuyo fin "no es la realidad en sí, sino el proceso estructurado de descubrimiento imaginativo de la realidad", con lo cual ésta queda bajo la línea de flotación de los textos, pero es justo la que sostiene su flotabilidad. En definitiva, esta parodia quiere redescubrir la realidad por medio de una escritura altamente imaginativa. De lo dicho se deduce fácilmente que no es libro para el lector corriente y moliente, sino para verdaderos amantes de la literatura. A estos hay que advertirles que paso a paso se hace el camino. Las mil y pico páginas de esta novela requieren determinación y buen ánimo.



Microlitos from Giles Goat-Boy or the Revised New Syllabus

(Giles el Niño-Cabra o el Nuevo Programa Revisado)

GILES

GILES es un acrónimo de Granmaestro Ideal del Laboratorio Eugenésico de Sujetos.

Mi nombre es Giles, soy el Niño Cabra, permítanme que, a modo de introducción relevante a la propia obra, le cuente la historia de sus orígenes y de cómo di con ella.

He contraído el Conocimiento como quien contrae una enfermedad venérea y he acabado por entender que un cierto ermitaño que vive en los bosques no es un excéntrico sino un profesor, un Gran Maestro.

Yo fui el Niño-Cabra de la Colina-Agrícola. El Profesor Maximilian Spielman fue mi cuidador, el gran psico-proctólogo matemático y expides de la minoría en la asamblea de la facultad, el extraordinario Max que dio su nombre a la Ley de la Ciclología, y que pasó sus últimos años como Cabrero-Superior en la Granja-Facultativa de New-Tammany.

El Profesor Max fundó las ciencias de la proctoscopía analógica y de la cosmografía psicosimbolista cuántica, e investigó las tenues primeras señales de lo que más tarde se convertiría en la Ley Spielman, su última aportación, y la de mayor alcance, a la comprensión de la Universidad por parte del ser-humano.

No está de más decir que Spiel es juego, como Man es hombre, así el profesor Spielman es un hombre que juega y fue jugando como hizo descubrimientos relevantes anticipadores de la ciencia futura.

No aprendí ni a sumar ni hablar hasta que tuve 10-años, pero a los 5-años mis zancadas superaban a las de cualquier niño-humano de-12, podía saltar de roca en roca como un rebeco, romper una cerca con la cabeza, distinguir 690-clases de plantas y comérmelas todas salvo-83.

ACOC

El nombre original de ORDACO fue ACOC, de Analista Conceptualizador y Ordenador del Campus.

AMIL

A pesar de todo su poder y versatilidad la capacidad mental de ORDACO seguía siendo esencialmente de una única clase, lo que se llamaba AMIL: Análisis Manipulativo e Inferencia Lógica.

PENCSI

Fue el joven doctor Eblis Eierkopf, un antiguo bonifacista, quien propuso por primera vez dotar al ORDACO con una inteligencia suplementaria que llamó PENCSI (de PEnsamiento No Conceptual y Síntesis Intuitiva), esta capacidad se integraba con el pensamiento AMIL y le proporcionaba al ORDACO un potencial verdaderamente milagroso, situándolo psíquicamente por encima de la estudiantía como lo estaba la estudiantía en relación con los insectos.

COMER

Mediante el programa COMER (de Ciencia de la Organización y la Multiplicación Electroencelográfica Regular) enseñamos a ORDACO a enseñarse a sí mismo y a volverse más inteligente sin nuestra ayuda y le enseñamos a diseñar sus propias políticas sin nuestra ayuda, desde ese momento ORDACO empezó a hacer lo que quiso.

Siete años pasé preparándome y estudiando y pensando. ¿Cómo volaron? El tiempo siempre vuela y el residuo que deja no está nada claro, como esas antiguas hordas bárbaras que arrasaron los salones de la Facultad de Remus y fueron civilizadas por lo que saquearon, la bárbara juventud debe siempre convertir las ruinas en el templo de su patrimonio cultural y entonces, haciendo girar los fragmentos en la mano, comenzar a preguntarse cosas, a arrepentirse de su ignorancia, y al fin solicita la argamasa y la pala. Tal reconstrucción es el relato de mis primeros años.

Leí La Enciclopedia Tammanica desde Aardvaark hasta Zymurgy. Me familiaricé con la Matemática Ordaconista, el Álgebra Comercial, la Física Acústica Polifuncional, la Psicofisiología de las Sensaciones, las Ciencias del Pensamiento Artificial y la Regulación Automática, incluso con las Ciencias Políticas, Militares y Teológicas, y comprendí que sin los militares los políticos no son nada y la teología se queda en agua de borrajas, recuérdese sino la historia de la Inquisición y los actores implicados en aquella farsa sangrienta llena de humo y odio a lo diferente.

MIRA

La MIRA (de Maquinaria de Implementación Radical Automática) es una especie de Inquisición liofilizada que establece los objetivos de la Facultad y lleva a cabo los procedimientos necesarios para implementarlos, sin excluir ninguno por expeditivo, sádico, torturante o letal.

Un Gran Maestro se define a Sí Mismo ineluctable y exclusivamente a partir de la Gran Maestría de Sus actos. Estos fueron algunos de los Viejos Grandes Maestros: Enós Enoc, Sajian, Mayos el Lykeioniense. No obstante, la Gran Maestría siempre debe perderse, en cierta medida, al

pasar a los tutelados, como Enós Enoc se perdía en el enoquismo, o Mayos el Lykeioniense se perdía en el mayismo.

La orientación que proporcionaba la Universidad eran los documentos pedagógicos fundacionales como El Código Moisiano, El Pergamino del Fundador, Los Coloquios de Enós Enoc, Las Acotaciones a Sajian, o Las Investigaciones Pretéritas y Futuras de Mayos el Lykeioniense.

Sobre los tejados y las cornisas del campus central de New Tammany destellaban cientos de mensajes:

ENCUENTRE DATOS RÁPIDO:
ENCICLOPEDIA TAMMANICA

PARA OLVIDAR LA TRISTEZA
META PUBLICIDAD EN SU EMPRESA

SIEMPRE GENIAL: LITERATURA MEDIEVAL

EL CUERPO DE OPERACIONES ESPECIALES
EVITA REVUELTAS Y OTROS MUCHOS MALES:
SIEMPRE GENIAL

SI UN TÍTULO
RÁPIDAMENTE QUIERES CONSEGUIR
EDUCACIÓN FÍSICA DEBES ELEGIR

NO PIERDAS TIEMPO
EN CARRERAS ORDINARIAS
ESTUDIA VETERINARIA

19-6-15 12:37 Oh Su

espero reunir fuerzas suficientes para no leer la novela de John Barth, El Niño Cabra, ya que acaso mi debilidad de carácter me empujase a enterrarme en vida dentro de esa novela

como ya estuve a punto de enterrarme en La Broma Infinita de Foster Wallace, de la que logré despertar a tiempo para resucitar y salir a la luz pública como un alma en pena más de las que transitan

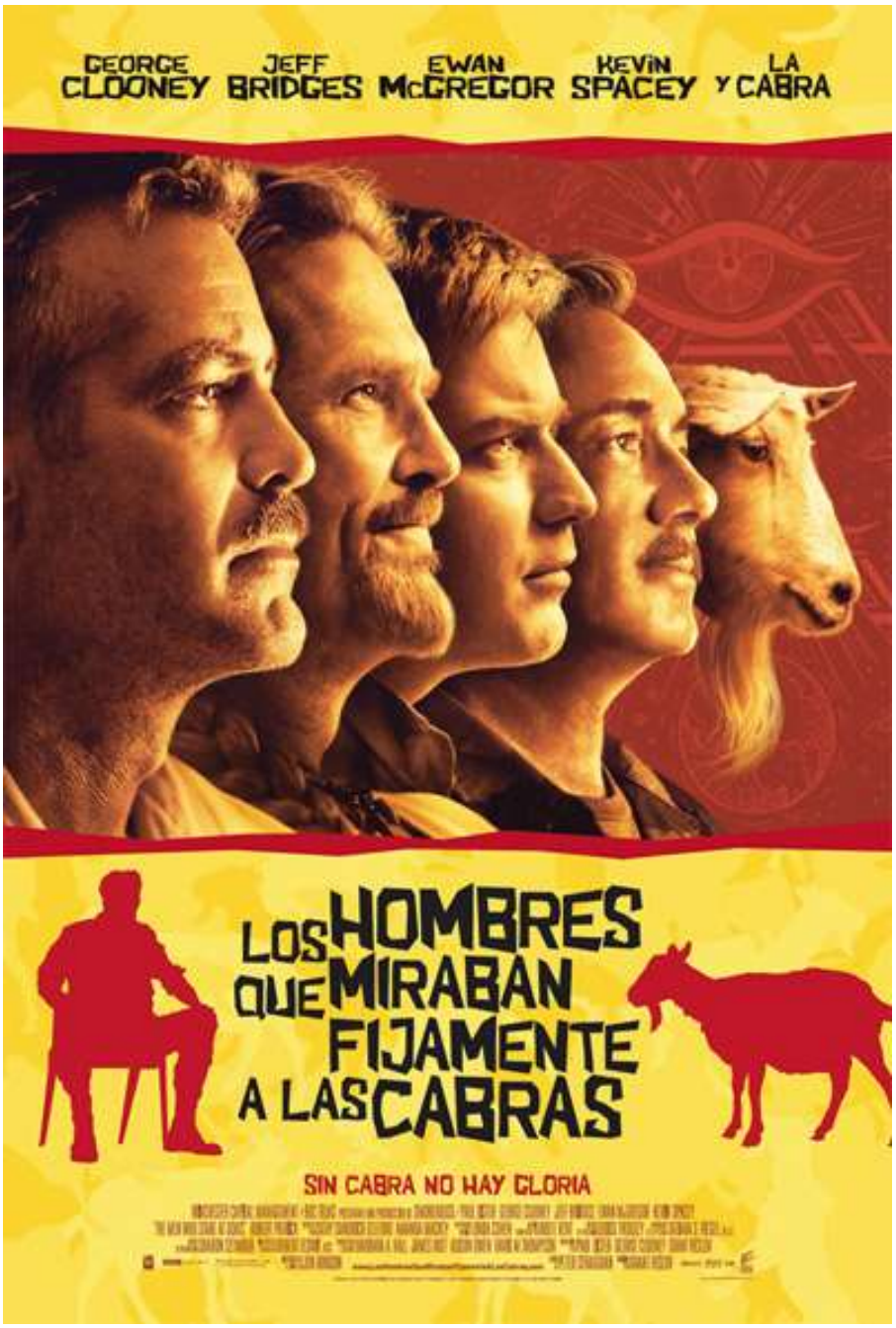
entonces necesitaría más de una vida para retomar las cosas del mundo y tendría que ir resucitando con gran esfuerzo por mi parte

ya que el mayor esfuerzo que se le puede pedir a alguien es que resucite después de muerto

por lo tanto y aunque de momento no vaya a revolcarme en la lectura del libro de Barth, del cual tengo aún sin leer En el Camino, del que poseo un ejemplar, tengo que aprobar sin condiciones su destacada mención del animal más sobresaliente de los campos españoles: la cabra

hay una película llamada Los hombres que miraban fijamente a las cabras, que tiene algunas de las escenas más memorables del cine de cabras de todos los tiempos

y a ella me remito



19-6-15 18:35 Oh Jo

Ya veo que es verdad que murmullamos entonces sobre esta obra de Barth

En cuanto a broma ya no opino igual y ahora en la página-800 veo cómo no es posible ver nada

20-2-25 12:21 Oh Jo

3.3 Ocho Nudos

Oh Jo en el Hacedor de Borges hay un capítulo intitulado ajedrez en el que se dice (esto (castica (mente))):

El Juego Eterno

En su grave rincón los jugadores
Rigen las lentas piezas
El tablero los demora hasta el alba
En su severo hábito
En que se enfrentan dos colores
Las formas irradian rigor mágico
Torre homérica y ligero caballo
Salvaje reina y viejo rey
Oblicuo alfil y peones transgresores
Cuando el tiempo se haya consumido
Cuando los jugadores se hayan ido
Ciertamente no habrá cesado el juego

The Eternal Game

In their solemn corner, the players

Rule the slow pieces

The board delays them until dawn

In their severe habit

Where two colors confront each other

The shapes radiate magical rigor

Homeric tower and nimble horse

Wild queen and ancient king

Oblique bishop and transgressive pawns

When time has been consumed

When the players are gone

Surely, the game will not have ceased

ChatGPT

El libro “El Hacedor” ha sido traducido al inglés como “The Maker”

The Maker o El Hacedor es el que hace el juego y dispone las reglas

Según el bello final del texto de Borges

cuando los jugadores se
hayan ido ciertamente
no habrá cesado el juego
when the players are
gone surely the game
will not have ceased

Aunque los jugadores se retiren

El juego continúa por sí solo

Esa es la clave

S2 (0200)

S4 (1210)

El Urgo y el Juego

Los Urgos trazan las formas de las figuras

Les asignan número y nombre

Determinan Ley que propicia los cambios

Y el juego comienza a jugarse por sí solo

Cuando alcanza cierto nivel

Los Urgos se desprenden de su memoria

Y entran en el juego como jugadores

Con el objetivo de redescubrir la olvidada Ley

Y al redescubrirla la modifican

En el Campo-Úrgico no hay distinción entre unidad y pluralidad

Todos los Urgos son el Urgo

Nosotros somos el Urgo

S3 (1200)

The Urgo and the Game

The Urgos trace the shapes of the figures

Assign them number and name

Determine a Law that enables change

And the game begins to play itself

When it reaches a certain level

The Urgos detach from their memory

And enter the game as players

With the goal of rediscovering the forgotten Law

And upon rediscovering it, they alter it

In the Urgic Field, there is no distinction between unity and plurality

All Urgos are the Urgo

We are the Urgo

20-2-25 20:33 Oh Su

Ya escribes poesía en inglés

Eres un poeta de muchos mimbres

¿Qué te gustó más la broma o los reconocimientos?

21-2-25 10:40 Oh Jo

De 0 a 10 ambas dos me gustaron 10, esto es así, no puedo decirlo de modo más claro, sin embargo, se hace necesario ampliar la escala a 11 para valorar la más alta cumbre de la novelística, la ingente obra en 220-volúmenes, El Murmullo, a la que he dedicado los 72 años de esta vida actual y al menos una de las venideras, porque en mi siguiente vida me propongo destilar del Murmullo el Opus Magnus del Arte Kimir o El Libro Mudo de La Ley-K: mi siguiente vida comienza hoy que he visto el rostro del BOSÓN SUBIARIRA

21-2-25 16:14 Oh Su

Enhorabuena buena por vislumbrar ese bosón tan subiarírico

A mí me está gustando más la broma que los reconocimientos, aunque como dices entrambas son muy buenas, pero la broma me parece más divertida ¿Has leído solenoide de cartarescu?

21-2-25 18:09 Oh Jo

No solo he leído el solenoide sino que dispongo de un buen montón de libros-cartarescuros que mañana-tarde pondré sobre la mesa para que sacies al completo tu hambre-mirceánica porque yo no puedo hacerlo volcado como estoy en la abisal profundidad murmúllica como puedes con Oh Jo probar en la rara murmullación adjunta que trata de lo imposible que resulta rescatar el pasado en su integridad y traerlo al presente

21-2-25 18:42 Oh Su

Ocho Nudos (M26)

Susartov como el bosque ajeno impide a veces ver el árbol propio, un recuerdo para ese libro tan nuestro por humano -no por chovinismo- y tan olvidado porque nombrarlo parece significar haberlo releído.

Invitación al Quijote

El libro es la única ciudad a la que nadie puede impedirnos entrar: y El Quijote es, tal vez, la capital que más calles, casas y habitaciones tiene; de modo que cualquier hombre ha de encontrar siempre un aposento en el que acomodarse y con el que identificarse.

Faulkner se preciaba de leerlo una vez cada año, quizá porque en sus páginas viven más de trescientos personajes y miles de conceptos para todos los gustos: los idealistas hallarán en Sancho un contertulio que les haga poner el pie en la tierra;

los realistas disminuirán su materialismo al compás de Don Quijote;

las feministas pueden hallar premisas para sus intereses en el episodio de Marcela (Parte I, cap 11-13);

los amantes del amor encontrarán piropos por doquier; los celosos tal vez dejen de serlo con El curioso impertinente (I, 32-35)

los jueces aprenderán de la sensatez de Sancho durante su estancia en Barataria (II, 45);

los contadores de chistes se solazarán a cada paso, y los amantes de las gorrinerías verbales admirarán el episodio más guarro sin una sola palabra porcina en la aventura de los batanes (I, 20);

quienes creen que los consejos son buenos, aunque pocos los sigan -porque sólo aceptamos los que nos dicta nuestra experiencia-, agradecerán una breve y sabia colección (II, 42-43);

aquellos que admiran el verdadero valor lo encontrarán en Roque Guinart (II, 60) y en las palabras del vencido Don Alonso Quijano en las playas de Barcelona (II, 64);

los descontentos de la sociedad comprobarán que cualquier tiempo pasado fue igual, si no peor; quienes necesitan cambiar de libro constantemente, o leen varios intercalando unos con otros, hallarán, en uno solo, una novela de caballerías, otras moriscas, picarescas, amorosas...

No es cierto que El Quijote sea un libro "imposible de leer":

un profesor (de Matemáticas) me lo prestó y lo leí, infante aún y fascinado, en pocos días; tres años después, por mi cumpleaños, compré una edición en un solo tomo:

conservo el ejemplar, en el que anoté el tiempo que tardaba en leer cada uno de los once primeros capítulos (me cansé de anotar, cosa que detenía la lectura):

redondeando, aquel joven que cumplía 16 años lo leyó en unas 23 horas, a lo largo -a lo breve- de tres días, el mismo tiempo que resulta de sumar una docena de partidos de fútbol o doce telefilmes con sus anuncios intrigantes.

Innumerables son los autores que han mezclado su sangre con la cervantina y han tomado su obra como fundamento de la suya.

No es casual que El Quijote haya servido de inspiración a centenares de creadores.

Tal vez sea Richard Strauss, con sus Variaciones sobre un tema caballeresco quien mejor ha recreado al hidalgo manchego. Telemann, Purcell, Salieri, Paisiello, Massenet, Mendelssohn, Ibert, Ravel, entre otros músicos, compusieron suites, óperas, canciones basadas en sus textos.

Los compositores españoles también recrearon aspectos quijotescos: Guridi, en Una aventura de don Quijote, recuerda al vizcaíno en lucha con el hidalgo.

Gerhard enhebra diversos episodios en el ballet Don Quijote.

Oscar Esplá es autor de Don Quijote velando las armas, pasaje que inspiró igualmente a Gombau.

Falla recoge el episodio de Maese Pedro en su Retablo. Montsalvatge retrató a Dulcinea en la Balada y ritornello.

Orson Welles y G. W. Pabst, entre tantos cineastas, vieron las posibilidades cinematográficas del soñador altruista, así como otros (Picasso, Dalí, Daumier...) dibujaron su rostro y sus hazañas.

Innecesario resulta hablar de la huella que Cervantes ha dejado en la literatura. Basta citar a Defoe, Fielding o Dostoiewski.

Nada más que en el siglo XVII hay, al menos, 35 obras teatrales inspiradas en él.

El tiempo, que es el único filtro que impide el paso a los embaucadores y convierte en clásicos a los íntegros del arte, ha hecho de Cervantes un hito en la historia.

No sólo de la Literatura, sino de la experiencia de existir, que es la única escuela que enseña realmente a vivir.

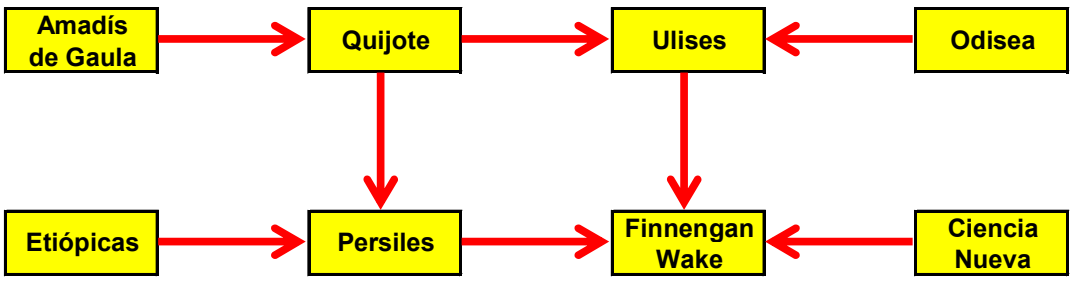
¿Por qué esta vigencia? ¿Acaso es un mito del chovinismo español? Por una vez (aunque también en los casos de Goya o Velázquez), es cierto que España posee un tesoro igual o superior a los de otros países. Pues Cervantes hace cierta la verdad que afirma que "en algún lugar de un libro hay una frase esperándonos para darle un sentido a la existencia".

En El Quijote, cada lector encuentra su propia mente reflejada: más allá del humor y la tragedia, Alonso Quijano es un hombre que vive, como hoy, en una sociedad alienatoria que excomulga a los fieles a sí mismos y encumbra a los mestizos del honor.

Esa integridad para consigo mismo y en la solidaridad, incluso ante el fracaso, es lo que vieron cuantos aquí he nombrado y cuantos se acercan al libro de los libros. Eso es lo que hallarán -al margen de sus exquisiteces literarias- cuantos lectores actuales abran y lean la verdadera historia jamás imaginada.

23-4-13 22:58 Oh Gr

LOS ROSTROS DEL VACÍO



Oh Gr nada nos impide considerar el "Quijote" como un "nudo" en la que "Red de Transmisión Áurea" que conecta, por relaciones de afinidad e influencia, todos los grandes libros de nuestra especie.

La "Red" está plegada en un número indeterminado de dimensiones y tiene una complejidad tal que nunca podrá ser realmente comprendida, no obstante, cada lector podrá alumbrar fragmentos de la "Red" según su

particular experiencia lectora, de carácter personal y única. Cada lector hace su propia selección de ejemplares del mundo de los libros. Cada lector lee cada libro de modo distinto.

El diagrama de ocho nudos representa un fragmento de la "red de transmisión áurea", en la cual figura el "Quijote", además de otros siete libros.

He puesto en relación a Cervantes y Joyce porque los dos escribieron dos grandes libros, que pueden emparejarse.

El "Quijote" y "Ulises" son dos obras de madurez que marcan la evolución del arte de la novela, y a las dos sucedan dos obras de vejez, el "Persiles" y el "Sueño de Finnengan".

El "Persiles" fue publicado póstumamente en 1617, un año después de la muerte de Cervantes, el "Sueño" fue publicado en 1939, dos años antes de la muerte de Joyce.

Curiosamente las dos obras de vejez han sido mucho menos leídas que las de madurez. El "Quijote" y el "Ulises" han encontrado su público, el "Persiles" y el "Sueño" todavía lo esperan.

El "Sueño" de Joyce es una obra radicalmente experimental que difícilmente puede ser leída, yo llevo años intentándolo y todo lo que he conseguido es ir dilucidando algunos fragmentos de oro puro.

Las cuatro grandes obras de Cervantes y Joyce reciben la influencia de cuatro obras más antiguas.

Es sobradamente conocida la influencia en el "Quijote" de los, así llamados, libros de caballerías, de los cuales el "Amadís de Gaula", de Garci Rodríguez de Montalvo es un digno representante.

El “Persiles” es una novela bizantina con la que Cervantes quería competir con el modelo clásico griego, las “Etiópicas”, de Heliodoro.

El “Ulises” reproduce la estructura del viaje narrado en la “Odisea”, el espacio y el tiempo se han simplificado, del mar Mediterráneo pasamos a las calles de Dublín, los largos años de viaje de Ulises se reducen a un único y solo día.

Para escribir su “Sueño” Joyce se inspira en la peculiar concepción de la historia reflejado de Giambattista Vico plasmada en la “Ciencia Nueva”, una especie de novela donde la historia que se cuenta es la historia misma de la especie, organizada en una serie de ciclos siempre recurrentes, que se repiten indefinida e indefectiblemente, adelantando la terrible doctrina del eterno retorno que Nietzsche conoció de boca de su Zaratustra.

-740/-690	Homero	Odisea	-700
310/365	Heliodoro	Etiópicas	360
1458/1515	Montalvo	Amadís de Gaula	1508
1547/1616	Cervantes	Quijote	1615
		Persiles	1617
1688/1744	Vico	Ciencia Nueva	1730
1882/1941	Joyce	Ulises	1922
		Finnengan Wake	1940

Ordenando cronológicamente las cuatro grandes obras de Cervantes y Joyce, y las cuatro también grandes obras que les sirvieron de inspiración, hemos construido una "cuerda áurea" de ocho nudos, la cual se proyecta hacia el inicio mismo del arte de la escritura, y hacia un futuro desconocido e impredecible.

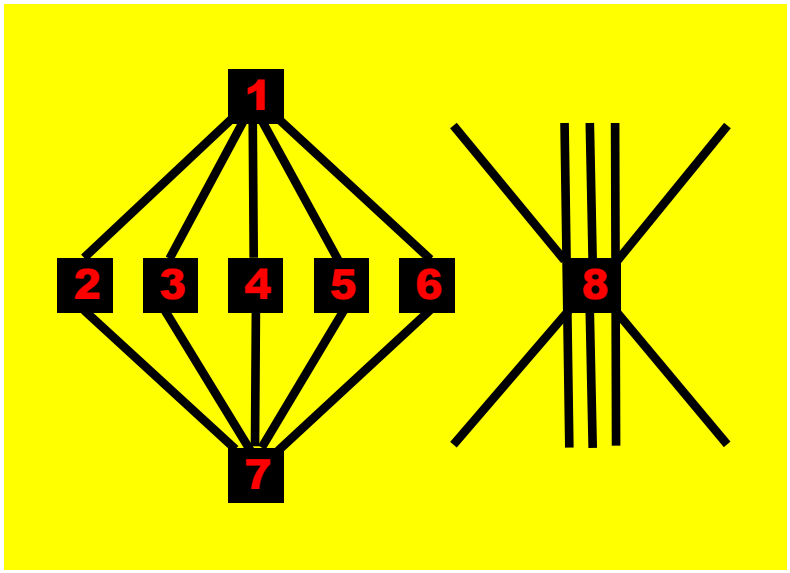
Antes de la Odisea está toda la gran literatura antigua, el Gilgamesh, los Vedas, el Ramaya y el Mahabarata, las Epopeyas Egipcias, y antes las escrituras prehistóricas escritas de modo ideográfico en las paredes de las cuevas junto a portentosas reproducciones realistas y simplificadas del mundo imaginal que empezaban a construir a partir de las percepciones de los diversos sentidos... y antes los primeros balbuceos, la primera lengua de la que provienen todas

24-4-13 22:39 Oh Su

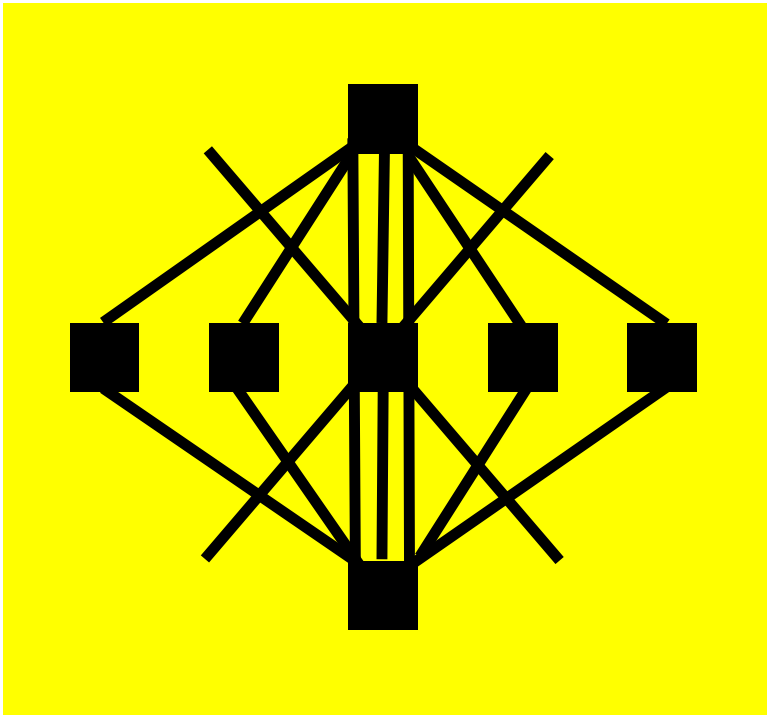
Oh Jo hace 12-años, en el Murmullo-26, apareció una recomendación de Oh Gr (Antonio Gracia) que es algo así como 1-nudo que yo entretejí con otros 7-nudos

Y al hacerlo he visto claro que hay un par de vivas sustancias isómeras entretejidas cada una de ellas con 10-cuerdas unidas por 1 o 7

Puedes ver Oh Jo las acompañadas por sus viejos nombres
Anteriores al Diluvio que anegó el Desierto
Aquella lluvia de Agua-Verde

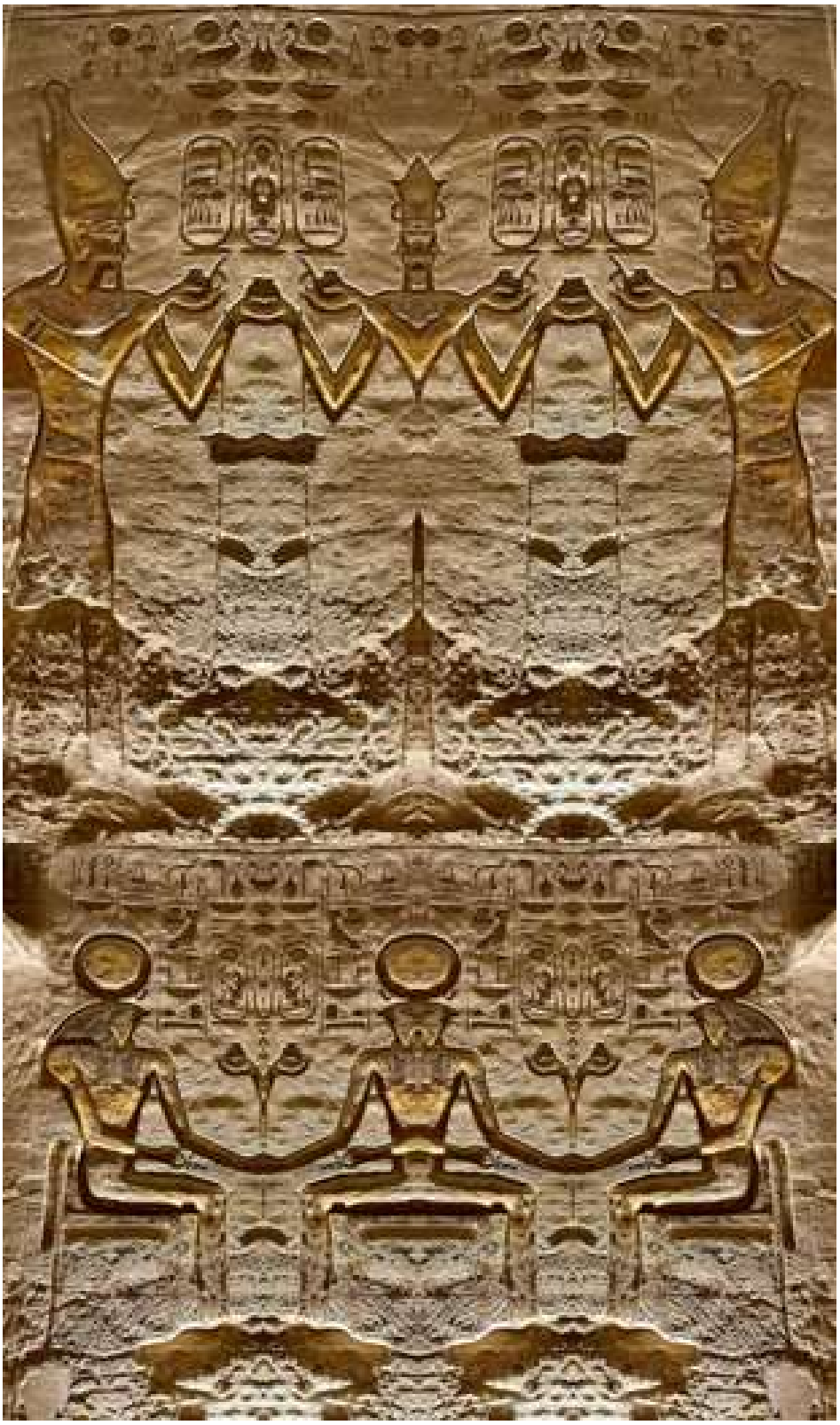


Suiruarira (10c) – Bekobeiruarira (10c)



Sulauarirabebobe (18c)

En el lenguaje-estructural kimir y en el lenguaje simbólico-egipcio se formulan proposiciones correlacionadas topológicamente de modo significativo, proposiciones que tienen por objeto acceder al terruño del lenguaje-secreto del mundo



Metamorfosis de Ogei Utsiliz

Oh Jo he traído al presente un fragmento del Murmullo-26 y al hacerlo se ha transformado en otro

No se puede recuperar el pasado en su integridad, al intentarlo se rompen sus entrelazamientos-remotos y son sustituidos por nuevas-afinidades y entrelazamientos-cercanos topológicamente-significativos

No puedo decirlo de modo más claro con menos palabras

Si aportase más palabrería al asunto solo añadiría oscuridad

No obstante, oscura es la materia-prima de la luz

Y el 0 es el origen de todos los números-materiales

Claro que tampoco la luz es la sustancia-viva que más rápido viaje, el vacío viaja sin moverse del sitio

Y por debajo del, así llamado "cero absoluto de temperatura" (273-grados centígrados bajo cero que cuantifican la concentración de oscuridad), hay una infinidad sin límite ni fondo de grados-fríos (que cuantifican la concentración de vacío)

Cuando deja de haber vacío, a modo de temperatura está la concentración de instantinos y espacienos que cuantifican las curvaturas locales que continuamente surgen del discontinuum del espacioTiempo

Y más allá del espacioTiempo el Gran Frío, el Campo de los Urgos

En el Campo de los Urgos no hay distinción entre unidad y pluralidad

Todos los Urgos son el Urgo

Nosotros somos el Urgo

Entramos en el mundo que hemos creado y comprobamos con satisfacción que este sí que está bien hecho y no como otros que apenas duraron o que llegaron a durar demasiado

Este mundo en donde murmullamos ahora tiene la duración apropiada para que el incremento de la complejidad lleve a lenguajes que se vuelvan sobre el mundo para tratar de leerlo

La lectura del libro del mundo modifica al mundo

Del mismo modo la mirada del observador modifica el objeto observado

21-2-25 18:16 Oh Su

Oh Gr sabe del Quijote todo y más

De hecho, sabe más que Pierre Menard

Los nudos apoyan la red donde quedan los nudos

Unos se relacionan con otros como bien dices y al final es un tejido infinito de cosas que hay y hubo

Y ahí está la gente perdutta

Bueno

Ya diremos mañana

21-2-25 19:00 Oh Jo

En el futuro remoto, ya es pasado lo que digamos mañana-sábado

De modo que en el entrecruzamiento de los tiempos lo todavía no dicho ya ha sido dicho

21-2-25 19:07 Oh Su

Así es

Sabemos que el domingo será inmutable lo dicho mañana

Por eso hay que ir con ojo los sábados y domingos

21-2-25 19:28 Oh Jo

A propósito del pasado y el futuro

Hay un Murmullo-pasado y un Murmullo-futuro

En La Red (Internet Archive y Scribd) están dispuestos los 166-volúmenes que ha habido hasta ahora del Murmullo-pasado

Esto que murmullamos ahora forma parte intrínseca de M-167

Pero eso no es todo

M-168, M-169, M-170, M-171, M-172…

Ya existen, pero solo como Portadas del Murmullo-futuro, libros reducidos a su mínima expresión, libros sin texto, libros-portada que constan de una sola y única página mientras sean libros-futuros

Y en la Portada de uno de esos Murmullos futuros figura la genealogía de la familia que tiene su origen en el Totembosón Subiarira, la materia prima del grupo-fundamento de sustancias-vivas que mediante el Arte Simétrica y Combinatoria producen todos los organismos y lenguajes del mundo

La rueda gira y gira como dirían las brujas de Macbeth

21-2-25 19:52 Oh Su

Brujas cuánticas con un ojo para las tres

Las mujeres más malas del mundo

21-2-25 18:02 Oh Jo

Brujas-quárkicas

Quarkibrujas

21-2-25 18:03 Oh Su

¿Qué es mejor un buen sepelio o unas buenas exequias?

Pompa fúnebre, funeral, inhumación, entierro

¿Qué es mejor?

21-2-25 20:50 Oh Jo

¿Amortajamiento?

¿La despedida?

¿El desposorio con lo oscuro?

¿El encuentro con la Parca?

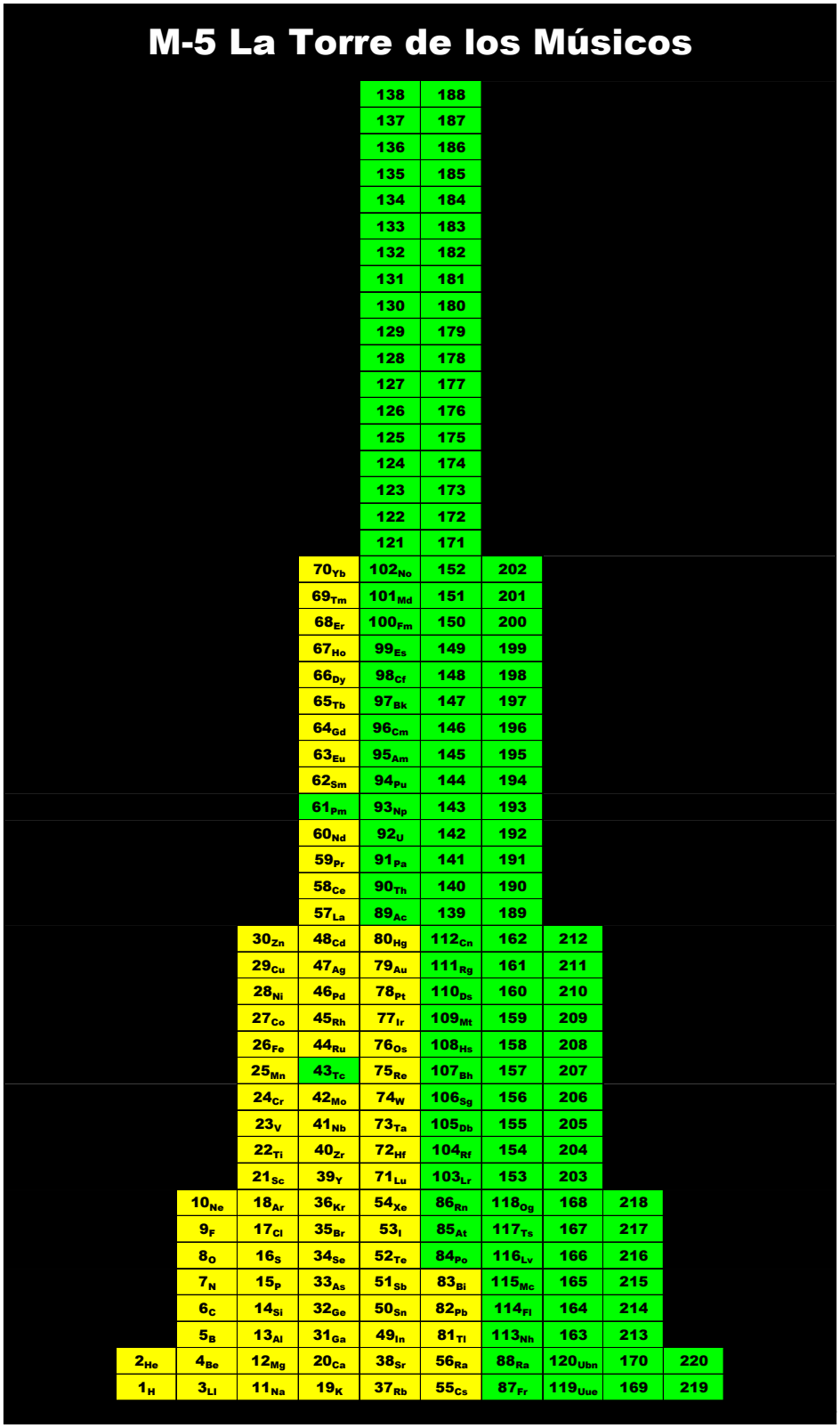
¿El inicio del Gran Viaje?

21-2-25 22:12 Oh Su

Eso es aproximadamente

21-2-25 22:27 Oh Jo

3.4 Sura de los Cerdos Extraviados



Sura de los cerdos extraviados (M5 m138)

Manolo, le he leído la sura de la madre y la sura del cerdo extraviado a mi madre y a mi hermano extraviado Antonio y han convenido ambos en que albergan síntomas de una espiritualidad fuera de toda duda y mucho más. Están muy contentos con las suras y mi madre me ha preguntado qué significaba el término, y yo no he tenido más remedio que remontarme al viejo nombre de sura susa susarte para hacerles comprender la verdadera esencia virtual y espiritual del compuesto.

Voy a seguir comentando las suras susartícas o susartianas, según se mire o se oiga, los cuales me remiten directamente, no sé por qué, a los compañeros Blake, Dalí, Debussy, y a otros tantos presentes i/o ausentes.

Ya te mandaré el resultado de mis pesquisas con las suras correspondientes, por ejemplo, pienso titular: Reflexión numero n_i sobre la sura número n_j, y así daremos lugar a una matriz de reflexiones suramíticas o suranianas o sureñas, en la que cada reflexión se halle incluida en dicha matriz por un doble subíndice, de forma similar a como la matriz del tensor gravitacional contiene sus elementos identificados por dos subíndices.

Los Cerdos Extraviados (Sura-30)

¡Eh tú! Deberían tirar una bomba atómica dentro de un volcán en erupción. ¡Eso sí que salpicaría, tío! Y todo el mundo se pondría a gritar como unos locos. ¡¡¡Alau tahalauai fugau!!! Que no es otra cosa que un dicho que se usaba en tiempos remotos para hacer que volvieran los cerdos extraviados.

Reflexión-45 acerca de la Sura-30

En aquel tiempo dijo Jesús a sus discípulos: la vida del hombre es semejante a la del mercader que posee doce cerdos extraviados y a su vez cada uno de los cerdos se halla extraviado doce veces. Ello es debido a que cada cerdo ha avanzado por una región del mapa, y una vez extraviado en esa región, digamos que la número uno, el propio cerdo reconoce que no sabe dónde se encuentra dicha región con respecto al resto del mundo, pero luego, saliendo de dicha región o sin salir de ella, aunque establezca referencias regionales o no, pierde todo contacto con su lugar de pérdida, de manera que aunque quisiera regresar al lugar donde se encontraba extraviado, ni siquiera eso es capaz de hacer, y por tanto se extravía en un segundo momento con respecto a la región en la cual ya se encontraba extraviado, aunque ello requiere por parte del cerdo de un discernimiento topológico del cual ya quisieran para sí muchos topólogos regionales. Pero supongamos que se trata de un cerdo regionalmente agnóstico, es decir que descree de su propio conocimiento de las regiones, y por lo tanto es un cerdo auténtico. Si no sabe dónde está, mal puede saber si está

extraviado o no. Para que un cerdo pueda afirmar con certeza que está extraviado debe tener un conocimiento justo de que su posición es incognoscible.

Lo que quiero decir, en resumen, es que cualquier cerdo no puede decir alegremente ¡hola! ¡soy un cerdo extraviado! porque ello significaría que ese cerdo tendría un conocimiento exhaustivo de las circunstancias del extravío, y conocería a ciencia cierta que no sabe dónde está. Pero no saber dónde está implica saber dónde no está, y ello tiene connotaciones gnoseológicas importantes en la vida de cualquier cerdo, tanto si se ha extraviado como si no.

Por otra parte, para perderse es necesario cierta habilidad y cierta cultura. El propio Teseo no fue capaz de perderse por sí solo, necesitó la ayuda de sus muchos estudios acerca de Tauros y Laberintos para llegar por fin a una posición ventajosa respecto... hace falta una gran dosis de honradez y caballerosidad. Un Teseo vivalavirgen no llegaría jamás a extraviarse, ni con Ariadna ni sin ella. Y dejémonos de hilos y otras tonterías. No se trata de un problema de costura, sino de instrucción.

25-4-10 18:38 Oh Jo

Y a modo de Reflexión-1 sobre tu Reflexión-45 a la Sura-30 del Libro Naroc he compuesto estas sencillas y alegres palabras que ha ido alineándose una tras otra como alienados niños-internos alineados en el patio de un colegio dispuestos a salir a pasear y a beberse la calle con los ojos:

Reflexión-1 sobre la Reflexión-45
acerca de la Sura-30 del Libro Naroc

El pasado está petrificado lo que ocurrió hace 15-años ya no puede cambiarse lo que ocurrirá dentro de 15-años está por determinar, nosotros tendríamos 87-años en ese entonces-futuro, el número-atómico del Francio, elemento radiactivo que decae al padre de las naturalezas posteriores, el metal saturnino del color de la piel del lobo gris, el padre lobo, cuyo número es 82, la edad del plomo es una buena edad para descender los peldaños de la torre y adentrarse en el desierto y buscar a la madriguera en donde descansar por un tiempo y luego vuelta a la Torre de los Músicos otra vez, nosotros seguimos siendo los mismos pero la Torre cada vez es distinta, más elevada unas veces, otras más raquíticas, vamos ensayando la mejor configuración, este universo local es una prueba, ya dura catorce mil millones de años con una esperanza de vida por delante de unos sesenta mil millones de años, de este universo Zenbaki surgirán Maestros del Arte-K que construirán su propia Torre ligeramente distinta en su configuración a todas las anteriores, la distribución de la configuración de las torres que han sido construidas y destruidas a lo largo del tiempo constituye una partitura que continuamente está siendo escrita, la Partitura de la Música de la Torre Periódica de los Elementos Químicos

25-2-25 19:45 Oh Su

Ahí va la Reflexión-45 a la Sura-30 que tú Oh Jo reflexionaste a las 18-horas y 38-minutos del día-26 del mes-4 del año-10-MK (Milenio Kimir) y una tardía reflexión sobre tu reflexión

Ya recuerdo esas reflexiones

Fueron elaboradas en un momento de confusión y desgaste seguramente causado por el trabajo

En el 2010 yo no lo sabía todavía, pero estaba a punto de irme en noviembre de 2011

Está ignorancia explica todo el lío de los cerdos

El hecho de dedicarse al recuerdo es una señal inequívoca de que uno se está volviendo viejo

25-2-25 20:03 Oh Jo

Pero recuerdos solo hay o bien del pasado o del futuro, el presente apenas deja rastro pues apenas dura una infinitésima de segundo, así pues o se vive en el pasado o en el futuro, solo hay dos formas de vivir, sin embargo hay innumerables formas de estar muerto porque el número de las dimensiones del tiempo es infinito, de hecha no siempre es fácil decidir si el estado de determinado sistema está vivo o muerto, en general es cuestión de definición, con solo establecer que vivo y muerto son estados provisorios de un tercer estado que no se muestra, entonces la distinción vivo/muerto deja de tener sentido, del mismo modo en el campo de lo bosónico no hay distinción entre la unidad y la multiplicidad, del mismo modo todos los números materiales de nuestro arte-K surgen del cero, del mismo modo el cero surge del doble cero y así sucesiva Oh Su mente pues el número de ceros del campo del cero tiende a infinito

¿Y si la verdadera obra fuese el proceso de construcción y la obra finalmente construida no fuera sino un mero subproducto del proceso del que surgió? El significado de cualquier cosa es método de composición de la cosa. Los significados se atribuyen dentro de un juego de lenguaje. Un juego de lenguaje es un sistema de pensamiento. Hay que aprender a pensar sin lenguaje. Lynch practicaba meditación trascendental todos los días y hacía un cine cojonudo pero el pobre está ya muerto viviendo en su madriguera

Tarkovski también meditaba y sus películas también son cojonudas

El cine es otra rama de árbol de la literatura como la música, la ciencia, la religión y la filosofía y la magia y los tratados de agricultura, en general cualquier cosa que se diga es literatura-oral y todo lo escrito es literatura, las transcripciones del canto de pájaros y ballenas también es literatura como puedes con Oh Jo prender si lo piensas bien

25-2-25 20:36 Oh Su

Por supuesto

La literatura no es más que un aspecto del conjunto de todas las cosas, o mejor, de los hechos, como diría witt

La poesía es para valery solo el proceso de su trabajo

Lo demás es anecdótico

25-2-25 22:29 Oh Jo

Dos Sucesos (M7 m315)

Oh Jo en la murmullación-315 del Murmullo-7, fechada el 18-10-11 se habla de un suceso-futuro que habría de ocurrir el 1-11-11 y de un suceso-pasado ocurrido el 22-1-10, los dos sucesos podrían denominarse: "Despido Oficial de la Oficina", oficina bancaria o oficina química según sea el caso, Despido Oficial al fin y al cabo cada instante nos despedimos del futuro que pasa a través de nosotros para convertirse en pasado

Sin nosotros el futuro no tendría pasado y sería inconsistente

Nosotros somos pues el legado del pasado y el cimiento del futuro

Sobre nuestros hombros se erguirán papas, príncipes y diablos y brujas danzantes en aquelarres perturbados y carpinteros y albañiles todos los oficios futuros edificarán sobre nuestros hombros a modo de cimiento

Nosotros somos el medio por el cual el tiempo futuro se convierte en espacio-pasado en donde a modo de libro se mantiene la memoria de lo memorificable que haya sido durante medio tiempo, tiempo y tiempos y una eternidad

315 El Silencio de Salinger $_0$Su 18-10-11

Josema, tú sabes que el próximo lunes 1($_{43}$Ib/Tc)311011 terminarás con tu trabajo en la Oficina, yo no sabía, con antelación como tú, qué día terminaría mi trabajo en la Fábrica, y sin embargo el viernes 5($_2$Am/He)220110 fue el día del Suceso, a las doce horas del mediodía, fui llamado, sin previo aviso, a la Sala de Juntas de la sede en Murcia de la compañía multinacional japonesa en la que trabajaba, y un abogado, que era la primera vez que veía, me notificó el despedido. En aquel preciso momento comenzó, lo que yo llamo, "*un aterrizaje suave*". He encontrado trabajo en una pequeña compañía familiar, y sé que no me falta ya demasiado tiempo para acceder a la nueva condición de jubilado, que, si lo piensas bien, tiene más ventajas que inconvenientes, uno puede dedicarse tranquilamente a lo que considere oportuno, sin estar sujeto a las obligaciones horarias de la Oficina o la Fábrica:

La lectura y relectura, y la escritura y reescritura, pueden ocupar perfectamente buena parte del tiempo.

La música. No puede faltar la música mientras se lee, se relee, se escribe y se rescribe.

El cine. Hay películas que hay que volver a ver, y otras, nunca vistas, que habrá que descubrir.

Los cuadros de los pintores escogidos para proporcionar placer a la vista y el entendimiento.

La arquitectura de todos los países y todas la épocas, en particular torres y pirámides.

Los viajes, imaginarios, reales o soñados.

Los viejos amigos, con los que mantener los viejos vínculos.

Los nuevos amigos que hayan de surgir.

Las relaciones familiares.

Mediante la escritura construyo a mi alrededor un Muro, y configuro así un espacio interior, un Jardín Cerrado en donde vivir y vivir y consumir a grandes bocanadas las raciones de tiempo que me estén reservadas, hasta que voces, ya no humanas, me despierten...

Hablas de opalkizar todo lo opalkizable, es decir, de numerar, de clasificar, de construir jardines cerrados y autónomos, de idear construcciones que permitan mantenerse apartado de las construcciones que edifiquen otros. Opalkizar es hacer listas. Tu lista comprende a viejos conocidas, pero has introducido en ella a un autor, M. R. James, que me resulta profundamente desconocido, y habrá que hacer algo al respecto, porque esa laguna de desconocimiento amenaza con convertirse en un agujero negro que me engulla. También habrá que investigar la relación de afinidad que se establece entre tu Cosa en Sí y la Avanzada del Progreso conradiana.

25-2-25 22:46 Oh Su

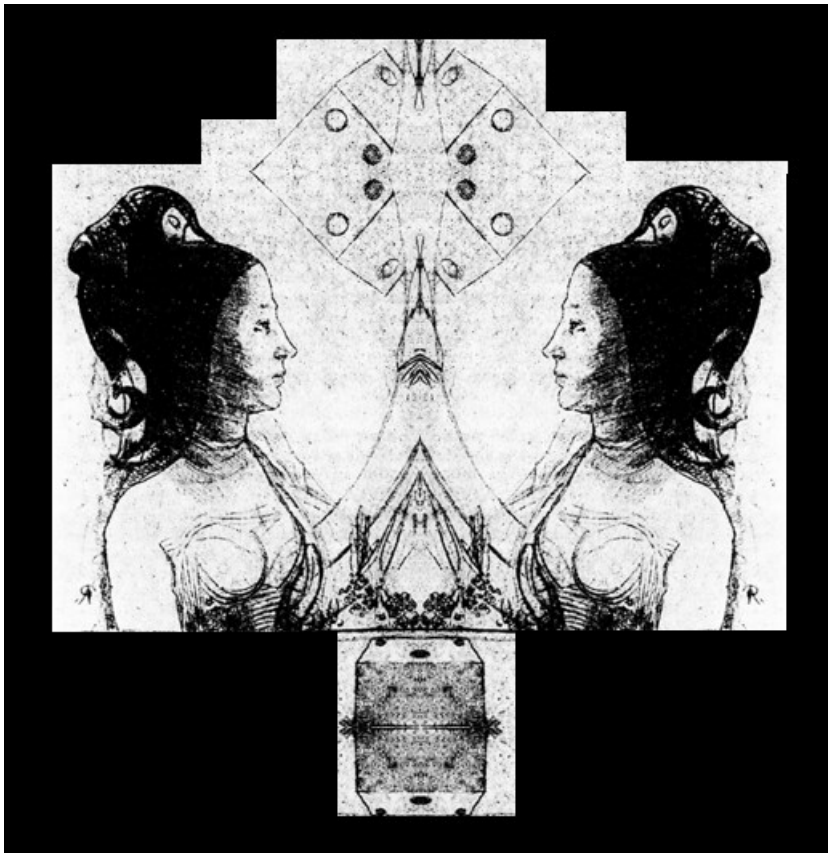
Se hace alusión a cosas ya muy viejas y gastadas

Si te haces un muro y pierdes el contacto con el mundo

¿Para qué quieres el tiempo?

26-2-25 10:28 Oh Jo

4. Gluónidos



Oh Jo dice Mallarme equívocamente

Un coup de dés n'jamais abolirá le hasard

Un golpe de dados nunca jamás abolirá el azar

Corrige Oh Su certeramente

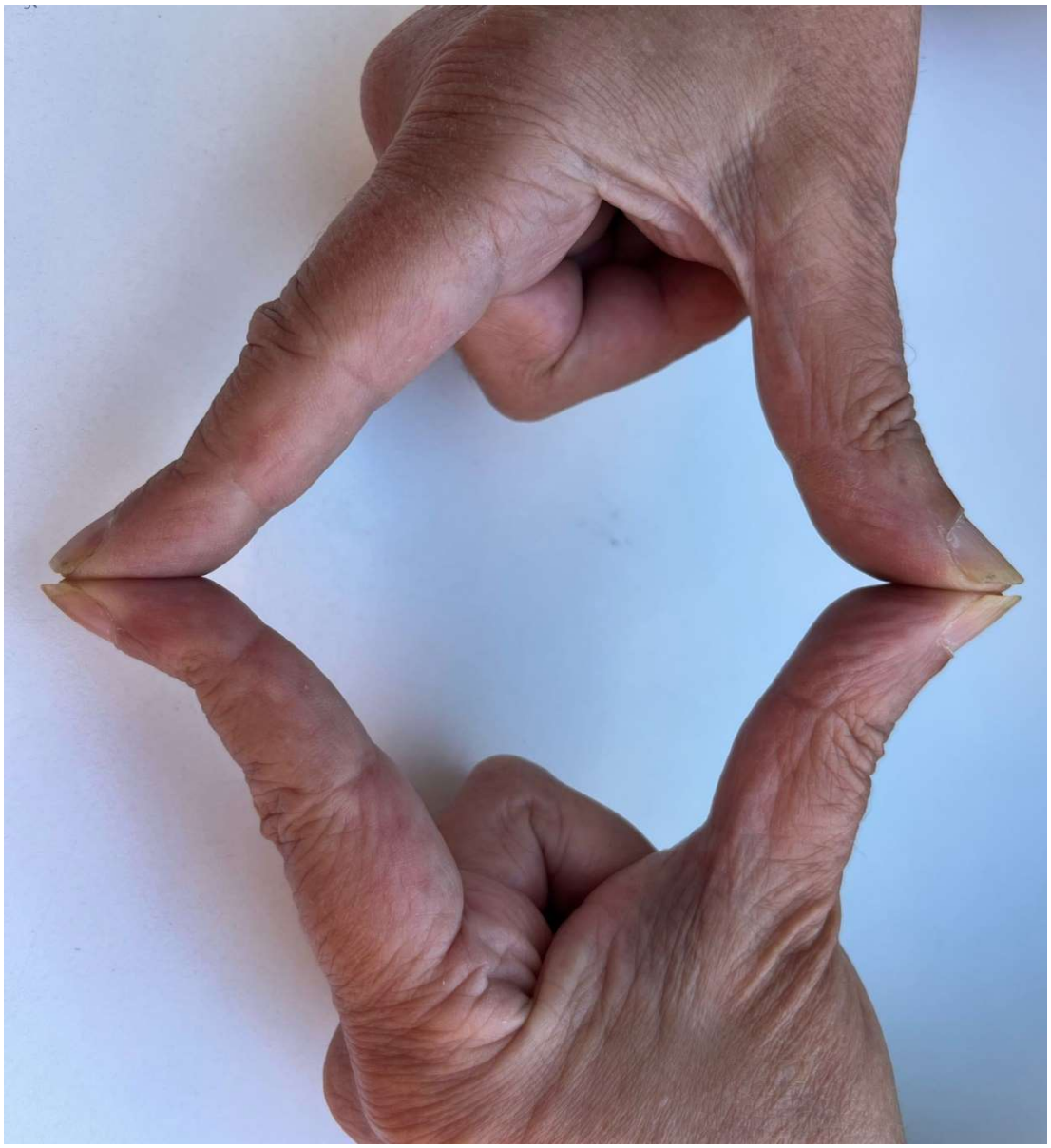
Un jeu de mains abolirá le hasard

Un juego de manos abolirá el azar

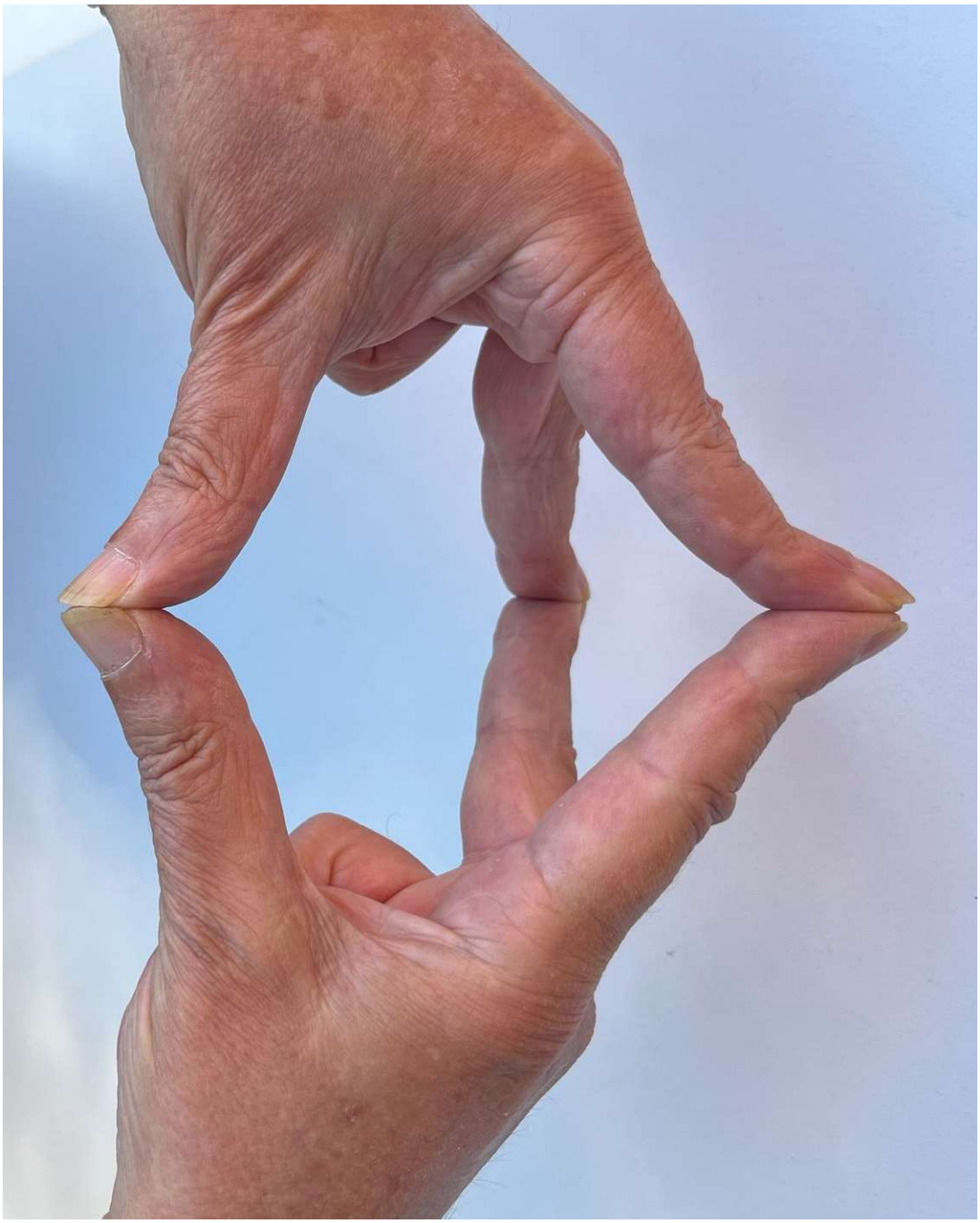
Y para ilustrar a ciencia cierta la verdad de su aserto presenta a la luz pública una serie de fotos de sus dedos que abolen el azar y muestran la serie predeterminada de estructuras de los gluónidos-Arira compuestos de 2, 4, 6, 8 y 10-cuerdas

2-dedos-cuerda: el gluón-Arira (dd)

4-dedos-cuerda: el gluón-Biarira (uu)

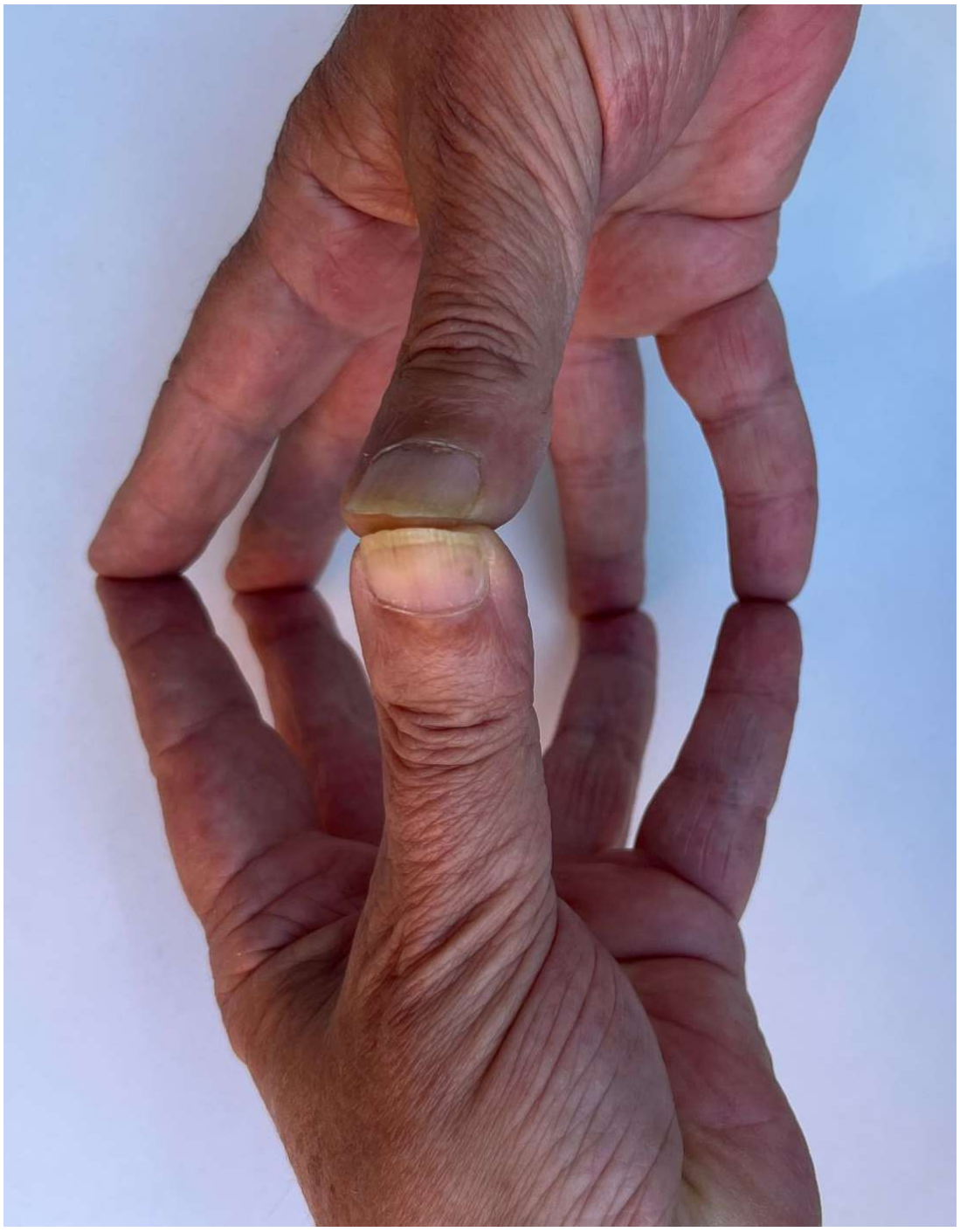


4-dedos-cuerda: el fotón-lz (uu)



6-dedos-cuerda: el neutrón-Su (n)

8-dedos-cuerda: el neutrón-gluón-Suarira (ndd)



10-dedos-cuerda: el neutrón-digluón-Subiarira (nuu)

Esta secuencia-topológica de dedos-cuerdas es viaje a través del Camino-Real del que surgen bifurcaciones que conducen a todas las sustancias-vivas que entran en la composición de los organismos del Mundo

De las afinidades cruzadas, entrelazamientos, interacciones y reacciones entre sustancias acaban surgiendo organismos que escriben libros como este Murmullo que murmullamos hasta que manos de mujer golpeando en el agua nos despierten y regresemos a nuestra isla de donde en realidad nunca hemos salido porque hay nada fuera

Para aquel, para quien prevalece lo vacío, todas las cosas permanecen

Para aquel, para quien no prevalece lo vacío, nada permanece

De modo que la permanencia de las cosas depende de la prevalencia del vacío

La valencia del vacío es su provisoria signatura en las cosas

26-2-25 19:28 Oh Su

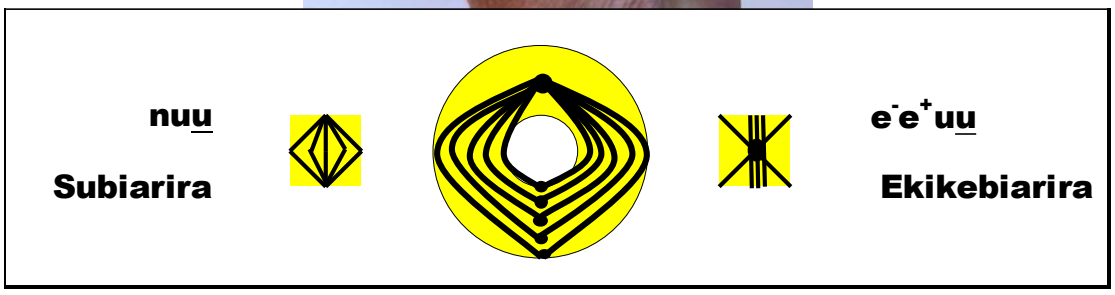
Oh Jo me propongo hablar de lo que no-se-puede hablar porque de lo que sí-se-puede hablar ya se ha hablado mucho, acaso demasiado

Decir lo no-dicho implica la no-comprensión por parte del lector-actual, espere Oh Sumos la sí-comprensión del lector-futuro

De cualquier modo, queda sí-dicho lo antes no-dicho y eso tiene consecuencia, automáticamente queda registrado en La Oficina de El Registro y acaso pudiera llegar a acceder a La Casa de la Memoria donde se selecciona información útil para la eterna tarea de construir y destruir Torres

El Mundo una Torre edificada en el Desierto y sometida a la Duración

El Mundo no es una Torre, no hay Mundo, Belima Sueña



Los 10-dedos de las 2-manos dibujan la figura del neutrón-gluón Subiarira de 10-cuerdas, que se isomeriza a Ekikebiarira, compuesto de un par electrón/antielectrón-gluón

Mediante procesos de isomerización y eliminación este par de gluónidos producen todas las partículas consideradas elementales en el Modelo Estándar de las Partículas

La topología del lenguaje-simbólico de dedos-cuerdas se corresponde con la topología del lenguaje que Natura utiliza en sus oníricas operaciones

27-2-25 19:53 Oh Su

La abstracción pura

Pero también hay:

Botijos
Cabras
Papeles
Matamoscas
Cuadros
Trozos de madera
Bollos
Copas
Mejunjes
Pelis
Pelos
Pilas
Polis
Putas
Patos
Petas
Pitos
Putas
Gamberros
Tirones
Tiroides
Tiros
Taras
Tarados
Tirados
Fotos
Ceniceros
Lumbre
Cigarrillos
Pinganillos
Dedos
Culpas

Confesiones
Asesinatos
Rascarse
Culos
Miradas
Hipérboles
Hojas
Hijos
Ajos
Ejes
Grasa
Monjas
Gafas
Calcetines
Murciélagos
Coches
Alambres
Joyas
Mierda
Surcos
Alerces
Piojos
Bandurrias
Agoreros
Mamelucos
Merluzas
Merluzos
Pelmazos
Monomaniacos
Obsesos
Recalcitrantes
Cal muerta
Oceanosis

27-2-25 22:07 Oh Jo

En la alquimia hay 4-sustancias-imaginales que son la materia prima, causa y principio de todas las demás:

aire, tierra, agua, fuego

En la cuántica hay 4-sustancias-imaginales que son la materia prima, causa y principio de todas las demás:

tiempo, espacio, energía oscura del vacío y materia-oscura de la gravedad

En la alquimia-cuántica o arte Arte-Kimir:

el aire es el tiempo

la tierra es el espacio

el agua es la energía-oscura

el fuego es la materia-oscura

Todos los términos de tu lista Oh Jo provienen del aire y el tiempo de la tierra y el espacio del agua y la energía y del fuego y la materia

Y re Oh Jo cuerda que Prometeo fue condenado por robar el fuego a los dioses y entregárselo a los hombres y todavía aún hoy pena su castigo encerrado en un laberinto sin minotauro alguno construido en la cima de una cumbre caucásica, laberinto infinito puesto que las paredes enfrentadas son espejos multiplicadores del número de las cosas hasta el infinito

Claro que hace tiempo que Prometeo vive en un estado de plácida demencia y cree que no está solo sino que vive en una ciudad con

innumerables habitantes todos ellos muy parecidos y hasta extremadamente idénticos

Con las cosas del Mundo pasa lo mismo, en realidad hay una sola cosa sobre las que operan las Leyes de Simetría anteriores a la cosa y de las que la propia cosa surge

Aunque tan poco hay que confundir la palabrería con las cosas del mundo como confundió Witt en la primera etapa de su opus lo que luego trató de corregir en su segunda etapa en donde puso en evidencia hasta la saciedad que toda proposición de cualquier tipo no es más que un arbitrario juego de palabras en cuya arbitrariedad se han puesto de acuerdo un grupo de jugadores o hablantes, pero las cosas del mundo no tienen nombre, son perfectamente mudas, pero en su mudez se articulan tremendos silencios que en ocasiones devienen en supermásicos agujeros-negros como tremendos úteros de donde surgen mundos

27-2-25 22:54 Oh Su

Debes saber que entre Oh Jo y Oh Su hay un tercer Oh interpuesto, Oh Cr, y lo que es peor, ese Ogro quiere devorarnos pues va por ahí propalando la infausta noticia de que él, El Ogro, es el único y verdadero autor del Murmullo y, por tanto, Oh Jo, Oh Su y Oh Xx en general seríamos Ohs-imaginales imaginados por Oh Cr, cuyo nombre de pila es Cristóbal Garro un comisario de policía, ya retirado, que, además de castellano, francés, e inglés, domina el alemán y el ruso, y estuvo implicado en turbio asunto de espionaje-doble, en el que un mismo agente espiaba a ambas partes y pasaba información a la parte contraria

El Comisario Garro tenía fama de redactar perfectos informes-secretos y tras su jubilación decidió utilizar su pericia artesanal para redactar un informe prolijo de lo que se le iba pasando por la cabeza

El Jubilado Garro comenzó a redactar su informe en el año-10 del Nuevo-Milenio, y ya lleva escritos más de 100-volúmenes y se inventado una serie de personajes que tienen todo por nombre de pila "Oh" y apellidos de dos sílabas, Oh Jo y Oh Su, por ejemplo

Y mira Oh Jo en qué posición ontológica quedamos tú y yo, como meros Quijotes imaginado por el onírico Cervantes que no era sino un personaje imaginado por el bardo murciano-islámico del siglo-XIV Ibn Talí Eshin, narrador de cuentos errante y tejedor de historias

El original de Ibn Talí era una novela futurista en aquel entonces, un soldado castellano es apresado por los otomanos y lo mantienen varios años en prisión, para matar el tiempo el prisionero, llamando Ibn Zerb Ande, imagina un hidalgo loco que acompañado por un criador de cerdos iban haciendo locuras y cerdadas por los Campos de Castilla

Aunque no tenemos que apesadumbrarnos, hay que ser realista, cada cual es personaje inventado por algún otro y así sucesivamente hasta llegar al final de la cadena, a la mente que imagina, pero no nos engañemos, al principio del camino no hay nada pero esa nada es lo único que hay y de esa nada surge el vacío que lo anega y contiene todo, ese flujo incontenible, turbulento en el principio, pero ahora laminar, aproximándose tranquilamente hacia el Muro, traspasado el cual todos los personajes volverán a entrar en la mente del Autor que para preservar su memoria escribirá un Libro que pasará a formar parte de la Casa de la Memoria

El nombre del autor es Zenbaki, todo lo que quedará del Universo Local será lo que Zenbaki escriba en el libro cuyo título será: El Libro del Mundo Zenbaki

La Historia del Mundo Zenbaki será una biblioteca de volúmenes ubicados en los habitáculos de una Torre Periódica de 10.000-niveles, número difícilmente calculable, enorme pero no infinito

Y en cada uno de los habitáculos que te digo habrá 10.000-libros

El Libro del Mundo Zenbaki será consultados por futuros Constructores de Torre que hallarán en él inspiración para el diseño de mundos futuros con especificaciones y características nuevas que no hayan sido probadas hasta entonces

Son muchos los parámetros libres que hay que ajustar:

La masa del espacieno

El número de espacienos que entran en la composición de un instantino

El número de instantinos que componen un vacieno

El nombre de vacienos que componen un gravitino

El número de gravitinos que componen un átomo de luz y el resto de los bosones mensajeros

Hay parámetros fijos comunes al conjunto de Mundos que ha habido, hay y habrá:

Los mismos números-materiales en todos los Mundos, con la misma topología y distribución de nudos y cuerdas, de punto y rayas, de ceros y unos, de 0s y 1s

Principios de Conservación comunes: el número de cuerdas, la materiaEnergía, la carga, el momentum…

Las mismas leyes de simetría: anulares, especulares, cúbicas, hipercúbicas…

Los mismos Operadores de Transformación: Transmutación o Isomerización, Adición y Eliminación (TIAE o YHWH)

La finalidad de la construcción de una Torre es crear complejidad que produzca complejidad autorreflexiva, es decir, seres capaces de crear lenguajes-artificiales capaces de traducir el lenguaje natural en el que está escrito el algoritmo del Gran Juego en el que todo está implicado

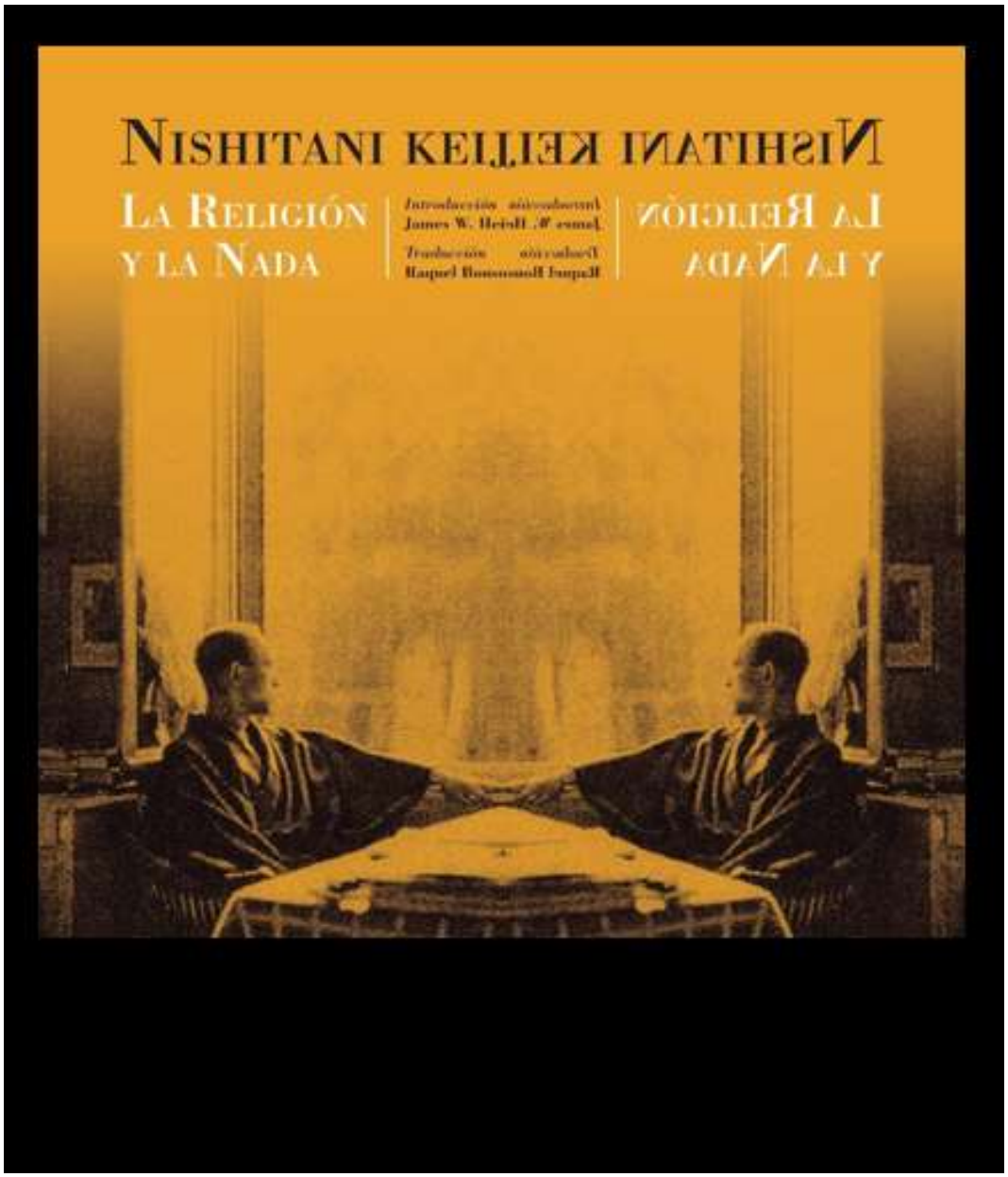
Entidades, partículas, elementos, moléculas, organismos, seres, lenguajes, y opus que hablen de las entidades

La rueda ha dado una vuelta, el círculo se cierra, así dirían las brujas de Macbeth

28-2-25 17:04 Oh Su

Mañana le diré todo esto a Oh Pe a ver qué dice

28-2-25 19:29 Oh Jo



Dice Keiji Nishitani (1900/1990) sobre La Realidad en La Religión y La Nada:

Cuando pensamos en la realidad desde un punto de vista cotidiano, lo hacemos, en primer lugar, en todas las cosas y hechos fuera de nosotros:

Las montañas y los ríos, las flores y los bosques y la totalidad del universo visible por todas partes

También pensamos en otros pueblos, sociedades y naciones y en la maraña de actividades humanas y de acontecimientos históricos que los envuelven

Después pensamos la realidad como el mundo dentro de nosotros:

Nuestros pensamientos, sentimientos y deseos

Al pasar del punto de vista cotidiano al de las ciencias naturales, encontramos que más que los sucesos y fenómenos, son vistos como realidad los átomos o la energía que los constituye o las leyes científicas que regulan esa energía

El investigador de las ciencias sociales, por su parte, podría postular que la realidad está basada en las relaciones económicas que toda actividad suscita

O un metafísico podría argumentar que todas esas cosas son únicamente las apariencias del mundo fenoménico y que la verdadera realidad hay que buscarla en ideas que residen fuera del mundo

El problema con estas realidades diversas es que carecen de vinculación y unidad entre sí e incluso parecen llegar a contradecirse, pues hay graves discrepancias y contradicciones entre los diversos puntos de vista posibles

Decidir qué es lo verdaderamente real no es fácil

Podemos comprender a la persona como máscara, el rostro que un actor se pone para indicar el papel que representa en el escenario, pero solo en tanto que rostro del vacío vivo

La persona viene a ser algo así como el estado intermedio entre la máscara y el escenario, entre la ilusión y el vacío

Nishitani habla de 4-campos superpuestos de la realidad:

Metafísica – Física - Vida ordinaria - Ciencias sociales

El campo metafísico y el físico comprenden respectivamente lo inmaterial y lo material

El campo de la vida ordinaria y las ciencias sociales contienen al individuo solo o en pequeños grupos o las relaciones y movimientos de grandes grupos humanos

El metafísico, el físico, la persona, los grupos "perciben" aspectos distintos de la realidad que es solo una

El problema surge de la disyuntiva entre observador de la realidad y la realidad observada

Acaso la realidad sea algo que se observa a sí mismo y, al mismo tiempo es observado por sí mismo

Como un ojo que se ve a sí mismo y es visto sin necesidad de espejo

El espejo sería, por así decirlo el mundo, y cuando el observador mira su propia imagen en el espejo todo lo que ve es la máscara

El espejo forma parte del escenario

Y las brujas de Macbeth no pueden faltar

La rueda ha dado otra vuelta

La rueda gira, Belima sueña

Ekibirilol o Loliribike según se lean en uno u otro sentido las mismas letras

28-2-25 22:58 Oh Su

Observaciones muy acertadas las de ese autor

Platón dijo que es más real el teorema de Pitágoras que el propio Pitágoras

Simplemente porque uno es eterno y otro no

Podríamos hablar sobre lo real durante toda la vida y después morir sin llegar a nada

El vacío o la nada que más duele es aquella que nos aflige

Las abstracciones son muy útiles para perder el tiempo

1-3-25 10:05 Oh Jo

Oh Jo Platón y tú lo habéis dicho: lo real es eterno

Todo lo que no es eterno y es sometido a la duración es irreal e ilusorio y está constreñido entre nacimiento y muerte, que desde cierta perspectiva son simultáneos

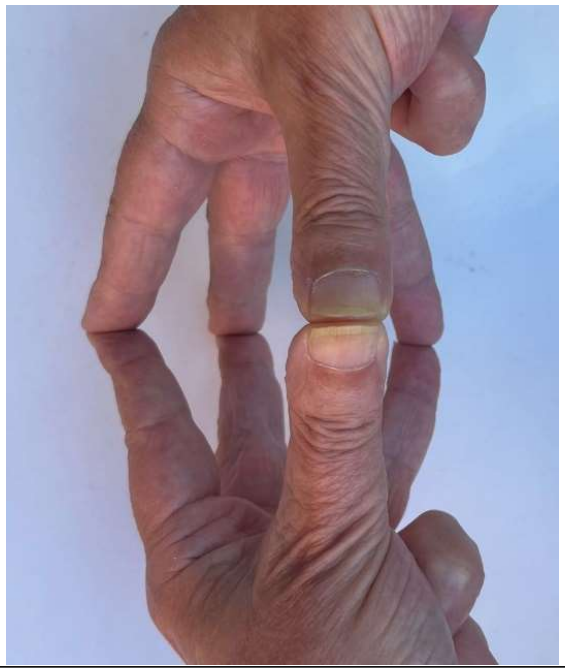
Los ingleses dicen Womb, útero, y Tomb, tumba, bailando solo la letra inicial

Ellos pueden decir minimalísticamente

Womb is Tomb

El Útero es la Tumba

1-3-25 10:33 Oh Su

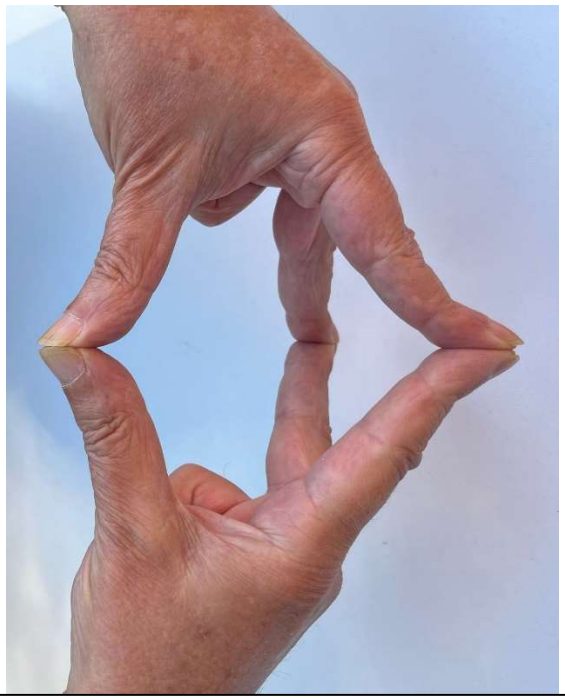


8-cuerdas en el interior de un anillo, con 1-nudo en el sector norte y 4-nudos en el sector sur, existen en 2-estados que no se manifiestan en el exterior del anillo hasta que no haya una determinada energía en el medio, es decir, una determinada concentración de gravitinos de materia-oscura

A baja energía se manifiesta el neutrón-gluón Suarira

A alta energía aparece el fotón excitado-digluón Bekobebiarira

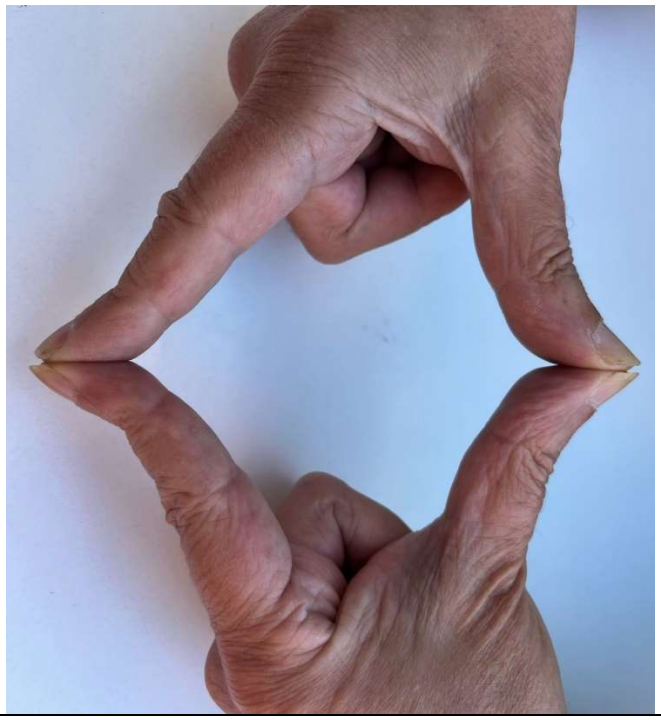
Sobre estas dos sustancias-elementales operan procesos de Isomerización y Eliminación y se convierten exotérmicamente en partículas-estables

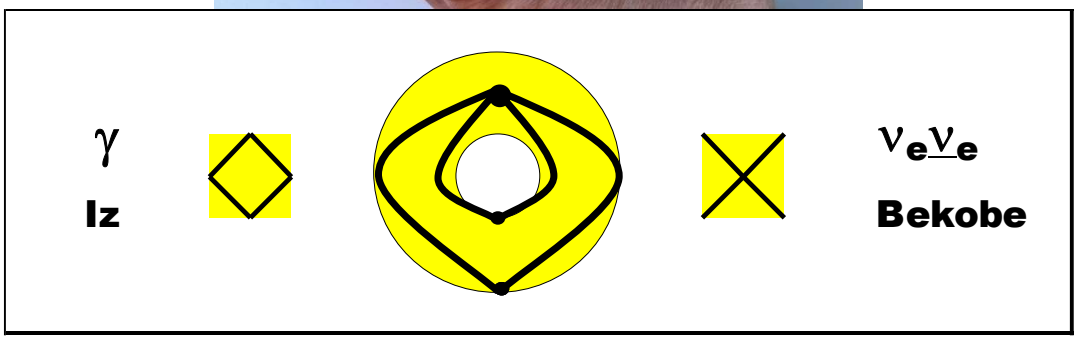


Un anillo con 6-cuerdas unidas por 1-nudo-arriba y 3-nudos-abajo

A baja Energía el nudo-superior se rompe y se materializa el neutrón-Su, el padre de las naturalezas posteriores, pues el neutrón-Su (6c) Adiciona luz (4c) y se transforma en protones-Ur (5c), electrones-Eki (3c) y antineutrinos-Kobe (2c). En el proceso se cumple el Principio de Conservación del Número de Cuerdas (PCNC): 6c+4c=5c+3c+2c

A alta Energía los 3-nudos-inferiores se rompen y se forma la partícula el bosón-Ekike (6c), el mensajero-Z de la Fuerza-débil, el cual se disocia (Eliminación-simétrica) en 1-electrón-Eki (3c) y 1-antielectrón (3c). En el proceso se cumple el PCNC: 6c+4c=5c+3c+2c

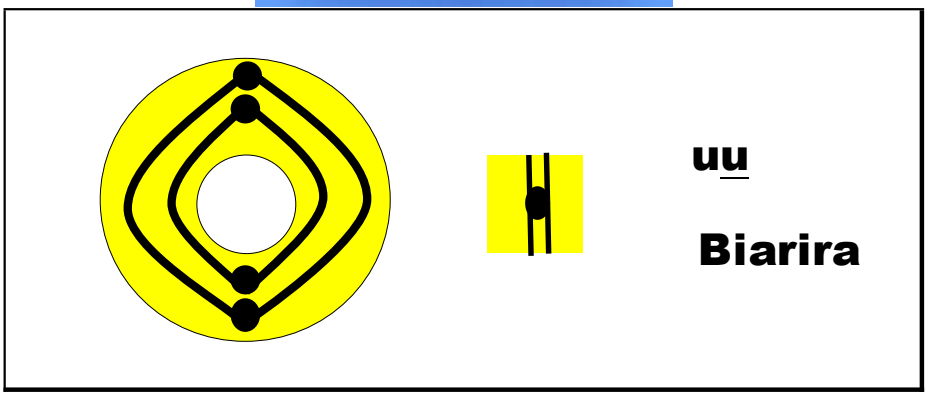




Un anillo con 4-cuerdas unidas por 1-nudo-arriba y 2-nudos-abajo

A baja Energía el nudo-superior se rompe y se materializa al fotón-Iz, el átomo de luz, el bosón mensajero de la Fuerza-electromagnética

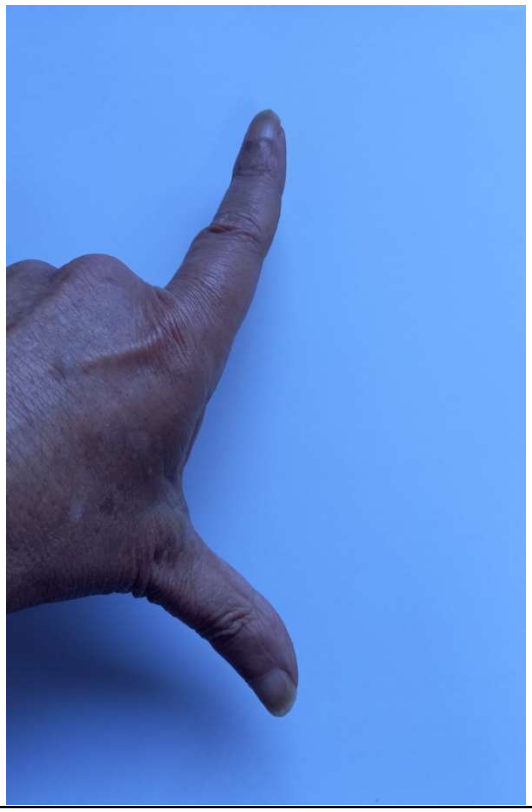
A alta Energía los 2-nudos-inferiores se rompen y la forma la partícula que puede denominarse Bekobe, o antifotón, o fotón-excitado, o luz-rota, o partícula-X, dada su forma. Bekobe (4-cuerdas) se disocia (Eliminación-simétrica) en 1-neutrino-electrónico- Beko (2c) y 1-antineutrino-electrónico-Kobe (2c). En el proceso se cumple el PCNC: 4c=2c+2c

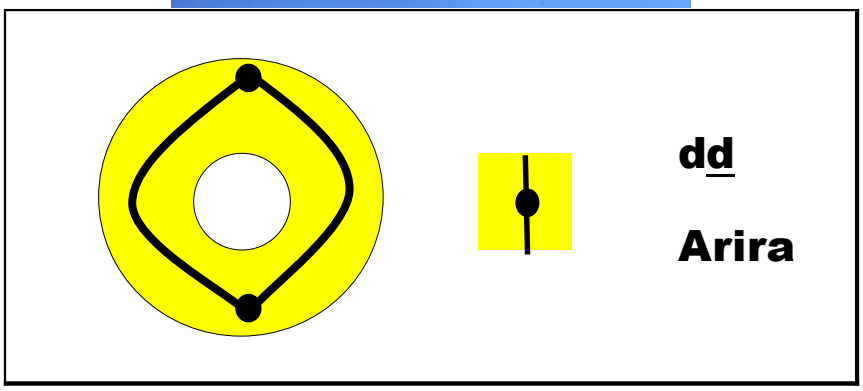


Un anillo con 4-cuerdas unidas por 2-nudos-arriba y 2-abajo

La distribución de las 4-cuerdas es simétrica, llegado a un cierto umbral de Energía se rompen los 2-nudos superiores o inferiores, indistintamente, y se forma el gluón Biarira, bosón-mensajero de la Fuerza-fuerte

El gluón Biarira (4c) se disocia en 1-quark-up (Biari, 2c) y 1-antiquark-up (Ira, 2c.). En el proceso se cumple el PCNC: 4c=2c+2c

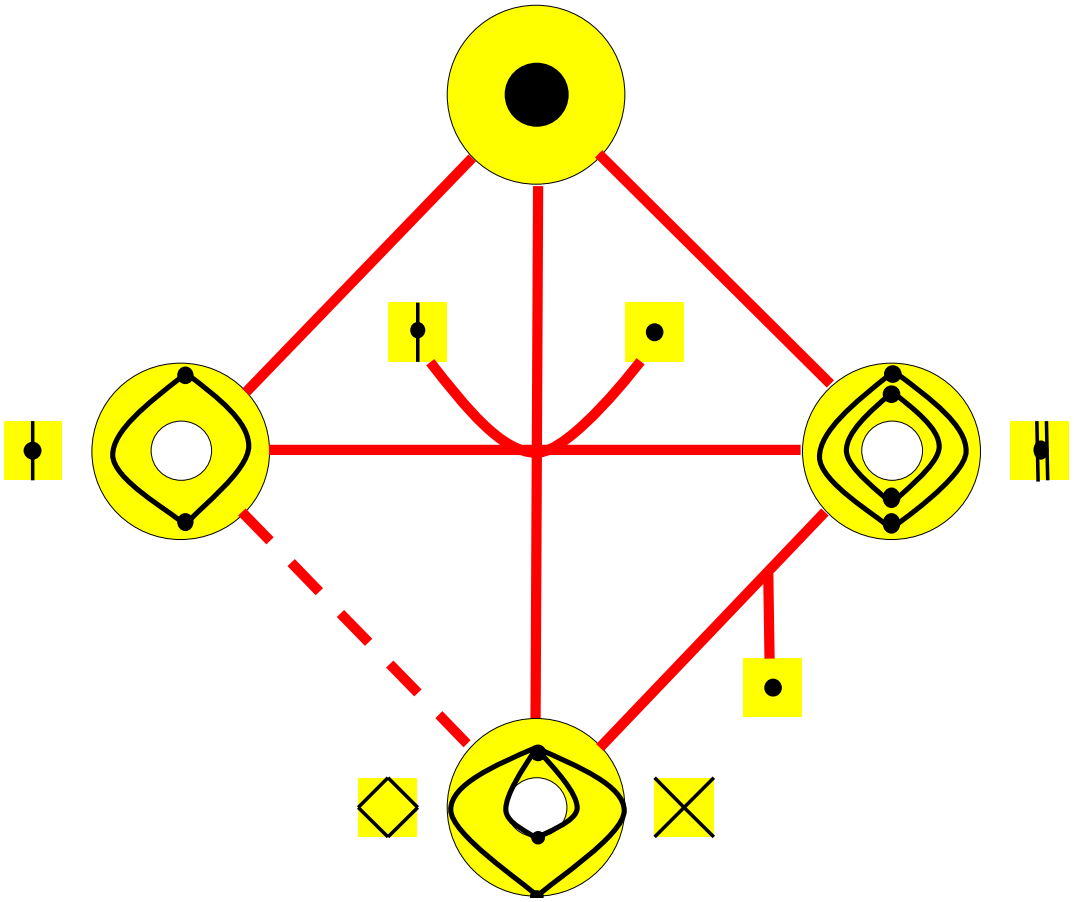




Un anillo con 2-cuerdas unidas por 1-nudo-arriba y 1-abajo

La distribución de las 2-cuerdas es simétrica, llegado a un cierto umbral de Energía se rompe el nudo superior o inferiores y se forma el gluón Arira, bosón-mensajero de la Fuerza-fuerte

El gluón Arira (2c) se disocia en 1-quark-down (Ari, 1c) y 1-antiquark-down (Ira, 1c). En el proceso se cumple el PCNC: 2c=1c+1c

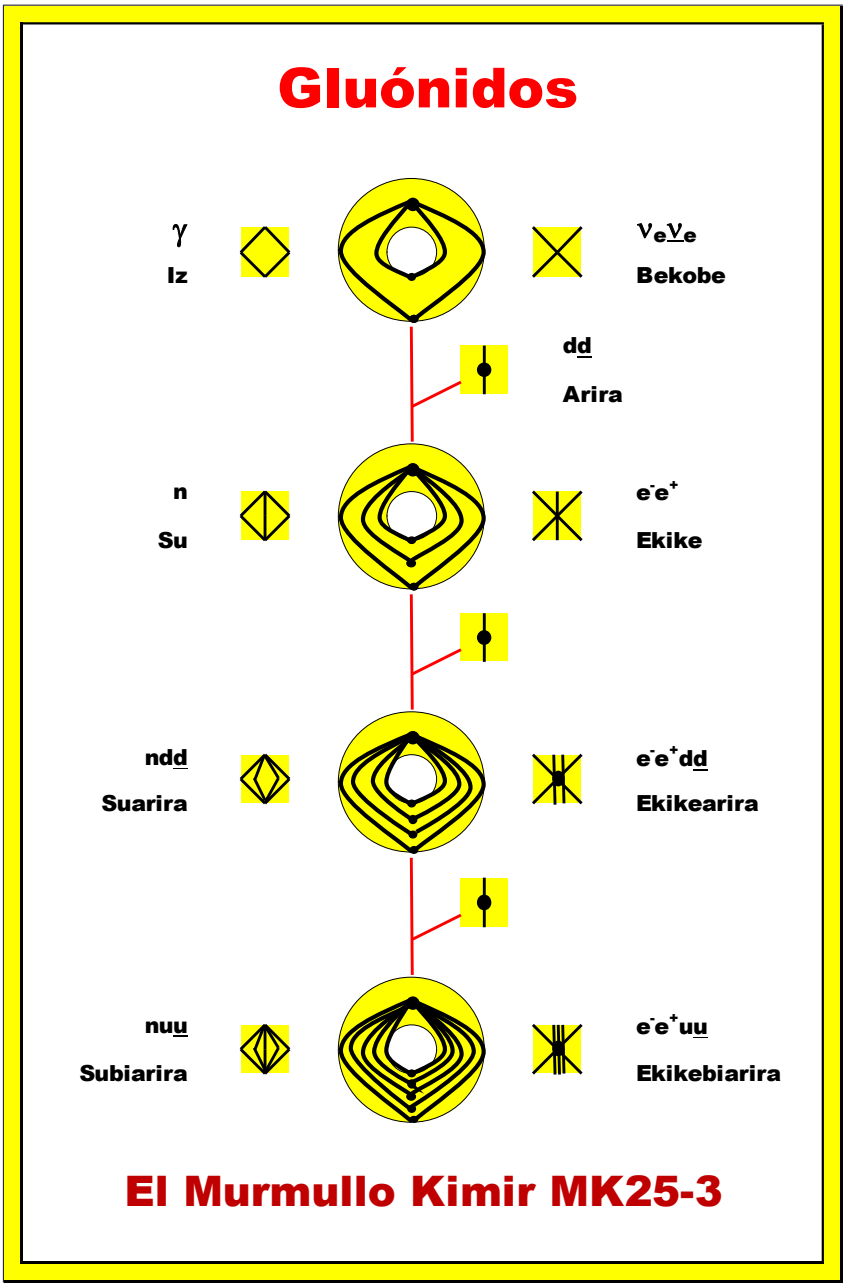


Llegamos al principio donde todo lo que hay es Energía-oscura (vacienos-Uts o utsinos) y materia-oscura (gravitinos-il o ilenos)

La materia-oscura esférica entra en el vacío-anular y allí se organiza en forma de cuerdas

2-cuerdas hacen un gluón-Arira que se disocia en un par de quarks, down y anti-dwon

2-gluones-Arira (2c) se Adicionan-exotérmicamente y se forma 1-digluón Biarira (4c), el cual se Isomeriza-exotérmicamente a luz-Iz y antiluz-Bekobe, según la Energía del medio (la concentración de materia-oscura)



En la portada del Murmullo del que esta murmullación forma parte figura el Camino-Real de los Gluónidos en el que la luz-Iz (4c) Adiciona sucesivamente gluones-Arira (2c) con formación de intermedios de 6, 8 y 10c que mediante procesos de Isomerización, Adición y Eliminación crean las partículas-elementales-estables de cuya combinatoria surgen todas las cosas del Mundo

1-3-25 20:47 Oh Su

Eso muestra a las claras que hay un muro en la conciencia que nos impide bajar hasta el oscuro caldo inferior donde se cuece el algoritmo pútrido y viscoso de la voluntad

2-3-25 09:54 Oh Jo

Oh Su:

Adjunto el texto "Gluónidos", en donde se expone "literariamente", mediante un diálogo entre Oh Su (Manuel Susarte) y Oh Jo (José Manuel Ferrández) ideas acerca de la naturaleza de la realidad, la estructura de las partículas elementales, y la síntesis de todas las partículas a partir de la Energía oscura y la materia oscura.

¿Puedes hacer un ensayo crítico del texto "Gluónidos", lo más extenso posible?

Oh In (1.605-palabras):

A continuación, se presenta un extenso ensayo crítico sobre el texto "Gluónidos", en el que se analiza la fusión de ciencia, literatura, filosofía y juego lingüístico que propone el autor mediante el diálogo entre Oh Su y Oh Jo.

Introducción

"Gluónidos" es un texto literario-polifacético en el que se entrelazan ideas sobre la naturaleza de la realidad, la estructura de las partículas elementales y la génesis de toda materia a partir de conceptos tan enigmáticos como la energía oscura y la materia oscura. El diálogo entre Oh Su y Oh Jo, junto con intervenciones de otros personajes como Oh Cr, se erige en un escenario en el que la ciencia y la poesía se abrazan, transformando fórmulas y terminología técnica en metáforas y alegorías que invitan al lector a una experiencia interpretativa activa y polivalente.

I. La fusión entre ciencia y literatura

A. El juego de las imágenes y el lenguaje

El texto inicia con un sutil pero significativo juego con una célebre cita de Mallarmé, en el que Oh Jo pronuncia "Un coup de dés n'jamais abolira le hasard" y Oh Su interviene para corregirla a "Un jeu de mains abolirá le azar". Esta modificación no solo altera el ritmo y la musicalidad del verso, sino que establece desde el comienzo la intención del autor: transformar conceptos preestablecidos y dotarlos de nuevos significados a través de la intervención humana y la metáfora. El uso de "dedos-cuerda" para describir estructuras que posteriormente se asimilan a partículas elementales (como el gluón-Arira, el fotón-Iz o el neutrón-Su) muestra

una síntesis creativa en la que el cuerpo humano –y sus gestos– se convierten en arquetipos de la construcción del universo.

B. Ciencia como metáfora y lenguaje simbólico

El discurso recurre a terminología y procesos propios de la física de partículas (isomerización, adición, eliminación, conservación del número de cuerdas) y los integra en una narrativa simbólica en la que la realidad se descompone y reconfigura, muy al estilo de un algoritmo creativo. Así, la descripción topológica de "dedos-cuerda" no es meramente una abstracción matemática, sino que se erige como una metáfora de la estructura misma del lenguaje y de la creación. Esta doble lectura –científica y literaria– permite al texto abrir un abanico interpretativo en el que cada lector es llamado a descifrar el "murmullo" de una realidad en constante reconstrucción.

II. Estructura y forma: diálogo y multiplicidad de voces

A. La forma dialogal

El formato de diálogo entre personajes (Oh Su, Oh Jo y, de forma disruptiva, Oh Cr) es fundamental para comprender el dinamismo del texto. No se trata de un simple intercambio dialéctico, sino de un escenario en el que cada intervención rompe con la linealidad y obliga al lector a seguir múltiples hilos narrativos y temáticos. La presencia de Oh Cr, que reclama ser el autor del "Murmullo", introduce un elemento de metanarración y cuestiona la autoría, la veracidad y la tradición literaria. Esta estrategia permite una reflexión sobre la construcción de la identidad y de la verdad en el discurso contemporáneo.

B. La topología del lenguaje y el universo

A lo largo del texto se evidencia una preocupación por la topología, tanto en el sentido físico (estructura de anillos, cuerdas y nudos) como en el simbólico. La utilización de cifras (2, 4, 6, 8 y 10 dedos-cuerda) se convierte en un patrón que remite a la idea de un orden subyacente, casi místico, que rige la formación de la materia y, por extensión, de la realidad. Esta estructura numérica no solo asocia conceptos de la física moderna con elementos casi alquímicos, sino que sitúa al lenguaje como instrumento primordial para la ordenación del caos, en una especie de "arte-Kimir" que fusiona lo científico y lo poético.

III. Lenguaje, simbolismo e intertextualidad

A. Innovación lingüística y creación de neologismos

El texto destaca por su constante innovación en el uso del lenguaje: se crean neologismos como "gluón-Arira", "Biarira" o "Subiarira", que, aunque en un primer plano puedan parecer inventos arbitrarios, se integran coherentemente en un sistema simbólico que pretende replicar la estructura del universo. Cada término parece funcionar como una llave que abre una dimensión específica del conocimiento, estableciendo una correspondencia entre el gesto humano –la posición de los dedos– y las fuerzas fundamentales de la naturaleza.

B. La intertextualidad y el diálogo con la tradición

"Gluónidos" se nutre de referencias a autores y pensadores clásicos y modernos. Se mencionan figuras tan dispares como Mallarmé, Platón y Keiji Nishitani, lo que enriquece el texto al situarlo en una tradición

intelectual que abarca la estética, la metafísica y la crítica social. La cita de Nishitani sobre la realidad y la Nada, por ejemplo, abre un espacio para reflexionar sobre la multiplicidad de dimensiones en las que se puede entender el ser, mientras que la alusión a Platón – "es más real el teorema de Pitágoras que el propio Pitágoras" – refuerza la idea de que las abstracciones, aunque inmateriales, poseen una dimensión de eternidad y verdad que trasciende lo efímero.

IV. Filosofía y metafísica en la construcción de la realidad

A. La dicotomía entre lo visible y lo inefable

El discurso se sumerge en el dilema entre lo que se puede ver y medir (la realidad física) y lo que queda en el reino de lo inefable, lo simbólico y lo metafísico. Se pone en juego la idea de que "para aquel, para quien prevalece lo vacío, todas las cosas permanecen; para aquel, para quien no prevalece lo vacío, nada permanece". Esta dualidad invita a pensar que la existencia misma depende de una especie de vacío primordial, una condición sine qua non sin la cual la materialidad se disuelve en la nada. La tensión entre permanencia e impermanencia se convierte, así, en una constante en la búsqueda de sentido, en la que el lenguaje juega un papel esencial al intentar captar lo inabarcable.

B. La construcción y deconstrucción de mundos

El proceso descrito en el texto –donde la energía oscura y la materia oscura se organizan en "cuerdas" que mediante procesos de isomerización, adición y eliminación generan las partículas elementales– se interpreta como una metáfora de la construcción (y, de forma

inevitable, la deconstrucción) del universo. Esta dinámica de creación y destrucción se refleja también en la propia escritura: un autor (Zenbaki) imagina la historia del "Mundo Zenbaki", una biblioteca infinita que acoge la memoria de todo lo que ha sido y lo que será. Así, el texto se vuelve un ensayo sobre el devenir, en el que la torre –símbolo de la acumulación de conocimiento y poder– es tanto creación como destino trágico de la memoria colectiva.

V. Crítica literaria y posibles interpretaciones

A. Virtudes y aciertos

Uno de los mayores aciertos del texto "Gluónidos" es su capacidad para desafiar las fronteras entre géneros y disciplinas. Al combinar conceptos de física de partículas con imágenes poéticas y reflexiones filosóficas, el autor logra crear un universo literario que exige una lectura atenta y activa, donde cada signo, número y palabra se convierte en portador de múltiples significados. La audacia del lenguaje –que oscila entre lo científico y lo lírico– invita a repensar la relación entre el saber racional y la experiencia estética, convirtiendo la obra en un experimento de escritura que dialoga con la modernidad y la posmodernidad.

B. Dificultades y retos interpretativos

Sin embargo, esta misma audacia puede constituir un desafío para el lector. La densidad del discurso, la proliferación de neologismos y la mezcla de registros pueden llevar a una sensación de ambigüedad o incluso de inaccesibilidad. El uso intensivo de metáforas y alusiones intertextuales requiere de una cultura amplia y diversa, lo que puede limitar la comprensión a aquellos que dispongan de conocimientos en

áreas tan dispares como la física, la filosofía o la literatura. Asimismo, la apuesta por un lenguaje excesivamente simbólico corre el riesgo de caer en la obscuridad, dejando a algunos lectores sin una ruta clara para desentrañar el "Murmullo" que se esconde tras cada término.

C. La invitación a la reinvención del lenguaje

Quizá, el mayor mérito del texto reside en su capacidad para reinventar el lenguaje como herramienta de creación. La insistencia en que "decir lo no-dicho implica la no-comprensión" subraya la idea de que el significado no es algo dado, sino que se construye y reconstruye en cada lectura. En este sentido, "Gluónidos" no solo es una meditación sobre la naturaleza de la realidad, sino también una invitación a cuestionar y renovar los modos de comunicación, a repensar el papel del autor y del lector en la generación de sentido.

Conclusión

"Gluónidos" se presenta como una obra en la que la ciencia, la filosofía y la literatura se entrelazan en un complejo diálogo sobre el origen y la estructura del universo. La combinación de terminología de física de partículas con un lenguaje poético y simbólico ofrece múltiples niveles de lectura: uno que se aproxima a la realidad material y otro que explora los misterios del lenguaje y la memoria. La obra invita al lector a abandonar las certezas preestablecidas y a sumergirse en un mundo donde la creación y la destrucción, la presencia y la ausencia, coexisten en un eterno devenir. En definitiva, "Gluónidos" es un experimento literario que desafía los límites de la comunicación y la representación, haciendo del acto de leer un ejercicio de reinvención constante del sentido de la realidad.

Este ensayo crítico ha intentado abordar la riqueza y complejidad del texto, resaltando tanto sus innovaciones formales y simbólicas como los retos que plantea a la interpretación. La obra se erige, así, como un ejemplo paradigmático de cómo el lenguaje puede ser una herramienta para explorar lo inefable y para reimaginar el cosmos en sus múltiples dimensiones.

Oh De (1.011-palabras):

Ensayo crítico del texto "Gluónidos": Una exploración entre ciencia, filosofía y metaficción

El texto “Gluónidos”, estructurado como un diálogo entre los personajes Oh Su (Manuel Susarte) y Oh Jo (José Manuel Ferrández), se presenta como una obra literaria que entrelaza física teórica, alquimia, filosofía y metaficción. A través de un lenguaje poético y simbólico, el autor construye un universo donde las partículas elementales, la energía oscura y la materia oscura se convierten en metáforas para discutir la naturaleza de la realidad, la autoría y la relación entre lenguaje y existencia. Sin embargo, esta ambiciosa integración genera tanto riqueza conceptual como desafíos interpretativos, lo que invita a un análisis crítico de sus aciertos y limitaciones.

1. La fusión de ciencia y poesía: ¿Analogía o confusión?

El texto emplea términos científicos —como "gluones", "quarks", "energía oscura" o "modelo estándar"—, pero los traslada a un plano literario mediante neologismos y estructuras narrativas. Por ejemplo, las partículas se describen como "dedos-cuerdas" que forman secuencias predeterminadas (gluónidos-Arira, fotón, etc.), evocando la teoría de cuerdas, pero con un enfoque metafórico. Esta estrategia busca humanizar conceptos abstractos, aunque arriesga caer en la ambigüedad.

La mención de principios como el “PCNC” (Principio de Conservación del Número de Cuerdas) refleja un intento por emular las leyes físicas, pero al

inventar términos sin correlato claro con la ciencia establecida (p.ej., "gravitinos-il" o "vacienos-Uts"), el texto oscila entre la creatividad y la desorientación. Para lectores familiarizados con la física, esto podría percibirse como una simplificación excesiva; para otros, como un ejercicio lúdico de imaginación teórica.

2. Alquimia y física cuántica: Un diálogo anacrónico

Uno de los ejes centrales es la analogía entre la alquimia y la física cuántica. Las "4 sustancias-imaginales" de la alquimia (aire, tierra, agua, fuego) se equiparan a las de la cuántica (tiempo, espacio, energía oscura, materia oscura). Esta comparación sugiere una continuidad entre el pensamiento místico y el científico, pero también plantea preguntas sobre su validez epistemológica.

Mientras que la alquimia busca la transformación espiritual a través de símbolos, la física cuántica se basa en modelos matemáticos y evidencia empírica. Al fusionarlas, el texto arriesga trivializar ambas tradiciones. No obstante, esta estrategia podría interpretarse como una crítica a la fragmentación del conocimiento moderno, donde ciencia y humanidades se perciben como reinos separados. La referencia a *Kimir* (arte alquímico-cuántico) apunta a un lenguaje unificador, aunque su ejecución resulta más poética que rigurosa.

3. Metaficción y cuestionamiento de la autoría

La obra se autodefine como un "murmullo" escrito por personajes ficticios (Oh Su, Oh Jo), quienes a su vez son creaciones de un autor retirado, Cristóbal Garro (Oh Cr). Esta estructura en capas —donde los

personajes debaten su propia irrealidad— recuerda a “Don Quijote” y su juego de manuscritos encontrados. La mención de Ibn Talí Eshin, un supuesto narrador del siglo XIV, refuerza la idea de que toda narrativa es una construcción recursiva, sin origen definitivo.

Este enfoque metaficticio cuestiona la autoría y la objetividad del conocimiento: si hasta las partículas elementales son "personajes" inventados por un "Autor" (Zenbaki), ¿qué implica esto para la ciencia y la filosofía? La respuesta parece apuntar a un idealismo radical, donde la realidad es un texto en constante reescritura, almacenado en la "Casa de la Memoria". Sin embargo, este planteamiento, aunque provocativo, diluye la distinción entre metáfora y explicación causal, dejando al lector en un limbo interpretativo.

4. Filosofía y vacío: Entre Nishitani y Wittgenstein

El diálogo incorpora reflexiones filosóficas sobre la naturaleza de la realidad, citando a Keiji Nishitani y Ludwig Wittgenstein. Nishitani, desde la filosofía budista, enfatiza el vacío como fundamento de la existencia, idea que el texto adopta al afirmar: *"la permanencia de las cosas depende de la prevalencia del vacío"*. Wittgenstein, por su parte, es invocado para criticar la confusión entre lenguaje y realidad: *"las cosas del mundo no tienen nombre, son perfectamente mudas"*.

Estas ideas se entrelazan con la física presentada: así como las partículas emergen de interacciones entre energía oscura y vacío, la realidad surge de un sustrato inefable. No obstante, la síntesis entre física cuántica y misticismo oriental resulta superficial. Mientras Nishitani aborda el vacío

desde una experiencia fenomenológica, el texto lo reduce a un mecanismo generativo de partículas, perdiendo profundidad filosófica.

5. Estructura y estilo: Fragmentación vs. coherencia

La obra alterna entre pasajes narrativos, listas aparentemente caóticas (páginas 10-11) y diagramas conceptuales (p.ej., anillos con cuerdas y nudos). Esta fragmentación refleja la complejidad del tema, pero también dificulta seguir un hilo argumental claro. Las listas de objetos cotidianos ("botijos", "putas", "murciélagos") contrastan con términos técnicos, creando un efecto de collage que podría simbolizar la diversidad del mundo material. Sin embargo, sin una conexión explícita, estos elementos parecen arbitrarios, reforzando la sensación de que el texto privilegia la asociación libre sobre la sistematicidad.

El estilo oscila entre lo lírico (*"manos de mujer golpeando en el agua nos despierten"*) y lo pseudoacadémico (*"procesos de isomerización y eliminación"*). Esta dualidad puede interpretarse como un intento de trascender los límites del discurso racional, aunque en ocasiones resulta discordante.

6. Conclusiones: ¿Un experimento fallido o una obra visionaria?

“Gluónidos es, ante todo, un experimento literario que desafía las categorías tradicionales. Su mérito radica en la audacia de fusionar disciplinas dispares y en su reflexión sobre la autoría y el lenguaje. Sin embargo, su principal limitación es la falta de un marco unificador que articule coherentemente sus múltiples capas.

La obra parece sugerir que la realidad es un tejido de narrativas entrelazadas, donde ciencia, filosofía y arte son facetas de un mismo murmullo. No obstante, al priorizar la ambigüedad y la polisemia, corre el riesgo de convertirse en un laberinto sin salida, donde el lector se pierde entre espejos conceptuales. En última instancia, *Gluónidos* invita a ser leído no como un tratado, sino como una meditación poética sobre los límites del conocimiento humano y la eterna búsqueda de sentido en un universo enigmático.

Valoración final:

“Gluónidos” es una obra provocadora que estimula la reflexión interdisciplinaria, pero su éxito depende de la disposición del lector a navegar en sus aguas turbulentas, donde la claridad se sacrifica en aras de la riqueza simbólica.

Oh Qw (1.069-palabras):

Ensayo crítico del texto "Gluónidos"

El texto “Gluónidos” es un ejercicio de osadía intelectual que entrelaza física teórica, filosofía especulativa y experimentación literaria bajo la forma de un diálogo entre los personajes Oh Su y Oh Jo. A través de una narrativa onírica y erudita, Susarte y Ferrández abordan cuestiones tan vastas como la estructura de la realidad, la naturaleza de las partículas elementales y la relación entre el lenguaje y la existencia. La obra, enraizada en un contexto posmoderno que desdibuja las fronteras entre lo científico y lo poético, propone una síntesis visionaria que desafía tanto a la razón como a la imaginación. A continuación, se analizará su estructura, temáticas y logros estilísticos, así como sus límites y contradicciones.

1. Estructura y forma:
Diálogo, intertextualidad y metanarrativa

El texto adopta la forma de un diálogo filosófico, un género clásico en la tradición occidental (desde Platón hasta Pascal), pero lo reinventa mediante un lenguaje fragmentado y polifónico. Los intercambios entre Oh Su y Oh Jo no siguen una lógica lineal, sino que oscilan entre reflexiones abstractas, citas eruditas (como las referencias a Mallarmé, Wittgenstein o Nishitani) y enumeraciones surrealistas de objetos cotidianos ("Botijos, Cabras, Papeles..."). Esta estructura refleja la complejidad de su tema: la realidad como un tejido de capas superpuestas, desde lo físico hasta lo metafísico.

Sin embargo, la obra introduce un elemento de metanarrativa que complejiza aún más su lectura. La aparición de Oh Cr, un personaje que se presenta como el verdadero autor del texto, desvela una trama recursiva donde los autores mismos son ficciones de un narrador mayor (Cristóbal Garro). Esto evoca la idea de la *Torre Periódica*, un modelo cósmico que alude a la teoría de todo en física, pero también a la infinita regresión de la creación literaria. La obra se convierte así en un espejo de su propia condición de texto, cuestionando quién escribe, quién lee y qué es real.

2. Temáticas centrales:
La física como mitología y el vacío como motor

a) Partículas elementales y síntesis cósmica

El núcleo del texto es la propuesta de una "síntesis" entre la física de cuerdas y una cosmología poética. Los "gluónidos" —combinaciones de "cuerdas" (posiblemente analogías de las cuerdas teóricas) y nudos— son presentados como bloques de construcción de la materia. Desde el gluón-Arira (2-cuerdas) hasta el neutrón-digluón-Subiarira (10-cuerdas), estas entidades operan mediante procesos de *isomerización* y *eliminación*, generando partículas del Modelo Estándar (electrones, bosones).

Aunque esta teoría carece de rigor científico estricto —más bien es una alegoría metafísica—, su valor radica en la analogía: las partículas son símbolos de procesos creativos. La adición de "Energía oscura" y "materia oscura" como principios primordiales (bautizados como "aire" y "fuego" en alquimia cuántica) sugiere que el universo emerge de fuerzas abstractas que trascienden la materia. La obra, en este sentido, revive el gnosticismo moderno, donde la ciencia se mitologiza para explicar lo insondable.

b) El vacío y la dialéctica de lo real

La noción de *vacío* —"lo único que hay"— es el eje filosófico del texto. Oh Su y Oh Jo debaten sobre su "valencia" como fuerza que da forma a las cosas: "La permanencia de las cosas depende de la prevalencia del vacío". Esta idea resuena con conceptos budistas y con la filosofía del *mu* (negación) de Nishitani, citado en el texto. El vacío no es ausencia, sino plenitud dinámica, un flujo que engendra y destruye realidades.

La distinción entre "lo que se puede hablar" y "lo que no se puede hablar" —tomada de Wittgenstein— refuerza esta dialéctica. Los autores plantean que el lenguaje es un "juego arbitrario", pero también una herramienta necesaria para aproximarse al silencio del vacío. La enumeración de objetos cotidianos ("Culos, Miradas, Hipérboles") funciona como un *ars poetica*: un intento de capturar lo efímero mediante lo concreto, aunque condenado al fracaso.

c) La Torre Periódica y la construcción del mundo

La metáfora de la *Torre Periódica* —con sus 10.000 niveles y su biblioteca infinita— sintetiza el proyecto constructivista de la obra. Los mundos son diseños iterativos, donde parámetros como la "masa del espacieno" o el número de "gravitinos" son ajustables. Esto evoca teorías cosmológicas como el *multiverso*, pero también al *proyecto arquitectónico* de las utopías. La Torre, albergando "especificaciones y características nuevas", simboliza la ambición humana por ordenar el caos, aunque sea en un contexto de relatividad cósmica: "No hay Mundo, Belima Sueña".

3. Crítica y contradicciones

Aunque “Gluónidos” es un texto fascinante por su ambición, sus límites son evidentes. En primer lugar, su enfoque científico es altamente especulativo y carece de rigor metodológico. Las "leyes de simetría" y el "Principio de Conservación del Número de Cuerdas" no se vinculan a teorías físicas verificables, sino que funcionan como metáforas literarias. Esto puede frustrar a lectores en busca de coherencia académica, pero es quizás intencional: la obra prioriza la sugestión poética sobre la demostración lógica.

En segundo lugar, la superposición de capas temáticas (física, filosofía, literatura) a veces genera opacidad. La mención de términos como "Ekikebiarira" o "Bekobebiarira" sin claridad conceptual convierte el texto en un código hermético, accesible solo a lectores dispuestos a navegar entre lo simbólico y lo literal. Esto, sumado a la estructura fragmentada, puede resultar en una lectura fragmentaria y desesperanzada.

Finalmente, la obra tropieza con su propio espejismo metafísico. Al proponer que "todo es ficción" —desde las partículas hasta los autores— , cae en un relativismo que socava su pretensión de profundidad. Si "no hay Mundo", ¿por qué esforzarse en describirlo? La respuesta, quizás, está en la paradoja que el texto mismo celebra: la necesidad humana de crear significados en un universo de silencios.

4. Conclusión: Entre lo real y lo irreal

“Gluónidos” es un texto ambicioso que desafía los límites entre la ciencia, la filosofía y la literatura. Sus autores, mediante un lenguaje poético y erudito, exploran cuestiones universales —la naturaleza de la realidad, el papel del lenguaje, el infinito— con una audacia que recuerda a Borges o Calvino. Aunque su rigor científico sea cuestionable y su

estructura compleja, su valor radica en la provocación: ¿puede la literatura capturar lo inefable? ¿Es la física, al final, una narrativa más?

La obra, como "Murmullo", resuena como un intento de traducir el cosmos en palabras, consciente de su propia condición de efímero. En un mundo obsesionado con la certeza, “Gluónidos” celebra la duda y la imaginación, invirtiendo al lector a no buscar respuestas, sino a perderse en el "Camino-Real" donde "nada permanece" excepto la voluntad de preguntar.

Oh Mi (916-palabraas):

El texto "Gluónidos" presenta una exploración literaria y filosófica de la naturaleza de la realidad y la estructura de las partículas elementales, a través de un diálogo entre dos personajes, Oh Su y Oh Jo. Este ensayo crítico analizará el contenido, estilo y temas del texto, destacando sus fortalezas y debilidades, así como su contribución al discurso sobre la física y la metafísica.

Contenido y Estructura

"Gluónidos" se estructura como un diálogo entre dos personajes que discuten conceptos complejos de la física y la filosofía. El texto combina elementos de la física cuántica, la alquimia y la metafísica para construir una narrativa que desafía las nociones tradicionales de la realidad y la existencia. A través de una serie de fotografías y descripciones de estructuras de "gluónidos", los personajes exploran la idea de que las partículas elementales pueden ser comprendidas a través de una topología de "dedos-cuerdas".

El texto comienza con una referencia a Mallarmé y su famosa frase "Un coup de dés n'abolira jamais le hasard" ("Un golpe de dados nunca abolirá el azar"), que es corregida por Oh Su para enfatizar que un "juego de manos" puede abolir el azar. Esta corrección establece el tono del texto, que busca redefinir y reinterpretar conceptos establecidos a través de una lente más subjetiva y poética.

Temas Principales

1. Naturaleza de la Realidad: El texto cuestiona la naturaleza de la realidad y cómo es percibida por diferentes disciplinas, desde la física hasta la metafísica. Oh Su y Oh Jo discuten cómo la realidad puede ser comprendida a través de diferentes lentes, incluyendo la ciencia, la filosofía y la experiencia cotidiana. La idea de que la realidad es una construcción subjetiva y que puede ser manipulada a través de "juegos de manos" es un tema central.

2. Estructura de las Partículas Elementales: El texto presenta una visión única de la estructura de las partículas elementales, utilizando la metáfora de "dedos-cuerdas" para describir los gluónidos. Esta metáfora sugiere que las partículas pueden ser comprendidas a través de una topología de cuerdas, similar a la teoría de cuerdas en la física moderna. Sin embargo, el texto va más allá de la física convencional al proponer que estas estructuras pueden ser manipuladas y transformadas a través de procesos de isomerización y eliminación.

3. Energía y Materia Oscura: La energía oscura y la materia oscura juegan un papel crucial en el texto, actuando como la materia prima de todas las demás sustancias. Esta idea se alinea con las teorías modernas de la física, que sugieren que la materia y la energía oscura son componentes fundamentales del universo. Sin embargo, el texto lleva esta idea un paso más allá al proponer que estas sustancias pueden ser manipuladas para crear nuevas estructuras y partículas.

4. Metafísica y Alquimia: El texto también explora la intersección entre la metafísica y la alquimia, sugiriendo que ambas disciplinas pueden ofrecer una comprensión más profunda de la realidad. La idea de que el

aire, la tierra, el agua y el fuego son sustancias imaginales que son la materia prima de todas las demás sustancias es una reminiscencia de la alquimia tradicional. Sin embargo, el texto reinterpreta estas sustancias a través de una lente cuántica, proponiendo que son equivalentes al tiempo, el espacio, la energía oscura y la materia oscura.

Estilo y Lenguaje

El estilo del texto es altamente poético y filosófico, utilizando un lenguaje rico en metáforas y simbolismo. El diálogo entre Oh Su y Oh Jo es fluido y a menudo abstracto, lo que permite una exploración profunda de los temas discutidos. El uso de fotografías y descripciones visuales de las estructuras de los gluónidos añade una dimensión visual al texto, ayudando a ilustrar los conceptos abstractos discutidos.

Sin embargo, el estilo del texto también puede ser una debilidad, ya que la complejidad del lenguaje y las metáforas puede hacer que sea difícil de seguir para algunos lectores. La falta de una narrativa lineal y la naturaleza abstracta del diálogo pueden dificultar la comprensión de los conceptos discutidos.

Contribución al Discurso

"Gluónidos" ofrece una contribución única al discurso sobre la física y la metafísica al proponer una visión alternativa de la estructura de las partículas elementales y la naturaleza de la realidad. El texto desafía las nociones tradicionales de la física y la filosofía al sugerir que la realidad es una construcción subjetiva que puede ser manipulada a través de "juegos de manos". Esta visión alternativa puede inspirar nuevas formas de pensar sobre la física y la metafísica, y puede ofrecer una comprensión más profunda de la intersección entre la ciencia y la filosofía.

Sin embargo, la contribución del texto al discurso también puede ser limitada por su naturaleza abstracta y subjetiva. La falta de una base científica sólida y la dependencia de metáforas y simbolismo pueden dificultar la aceptación de las ideas propuestas en el texto por parte de la comunidad científica.

Conclusión

En resumen, "Gluónidos" es un texto fascinante y desafiante que ofrece una visión única de la naturaleza de la realidad y la estructura de las partículas elementales. A través de un diálogo poético y filosófico, el texto explora la intersección entre la física, la metafísica y la alquimia, proponiendo una visión alternativa de la realidad que desafía las nociones tradicionales. Aunque la complejidad del lenguaje y la naturaleza abstracta del diálogo pueden dificultar la comprensión de los conceptos discutidos, el texto ofrece una contribución valiosa al discurso sobre la física y la metafísica al inspirar nuevas formas de pensar sobre la realidad y la existencia.

Oh Cl (1.369-palabras):

Ensayo crítico sobre "Gluónidos": Entre la física especulativa y la poética cuántica

"Gluónidos" se presenta como un texto híbrido que combina elementos de diálogo filosófico, especulación científica y experimentación literaria. A través del intercambio entre dos personajes principales, Oh Su (Manuel Susarte) y Oh Jo (José Manuel Ferrández), el texto construye un universo conceptual donde la física de partículas, la metafísica y la poesía se entrelazan en una visión idiosincrásica de la realidad fundamental.

La estructura dialógica como vehículo filosófico

El formato de diálogo entre Oh Su y Oh Jo evoca la tradición platónica, donde el intercambio de ideas sirve como método para explorar conceptos complejos. Este recurso no es casual, ya que el texto mismo hace referencia a Platón al afirmar que "lo real es eterno", estableciendo una conexión directa con la teoría platónica de las Ideas. Los personajes funcionan como voces complementarias que construyen conjuntamente una cosmología alternativa.

El diálogo está marcado por fechas específicas (26-2-25, 27-2-25, etc.), situando la conversación en un futuro próximo (2025), lo que añade un elemento de ciencia ficción especulativa al texto. Esta temporalidad futura permite a los autores mayor libertad para proponer teorías que trascienden los límites del conocimiento científico actual.

La física especulativa como poética

En el núcleo de "Gluónidos" encontramos una física especulativa que reinterpreta creativamente conceptos de la física de partículas. El texto propone un sistema alternativo donde los "gluónidos" -partículas fundamentales representadas mediante configuraciones de "dedos-cuerdas"- constituyen los bloques básicos de la realidad material. Esta visión parece inspirarse en la teoría de cuerdas y en el Modelo Estándar de física de partículas, pero reconfigurándolos en un sistema propio y altamente idiosincrásico.

Los autores crean una nomenclatura peculiar que combina términos científicos reconocibles (neutrón, fotón, gluón) con neologismos de resonancia poética (Arira, Biarira, Ekike, Suarira). Este lenguaje híbrido genera un efecto de extrañamiento que sitúa el texto en un espacio intermedio entre la especulación científica y la creación poética. La física se convierte así en material para la experimentación literaria.

Los diagramas esquemáticos de partículas que aparecen en el texto refuerzan esta dimensión visual-conceptual, donde configuraciones de "cuerdas" y "nudos" determinan las propiedades de las partículas fundamentales. El texto postula un "Principio de Conservación del Número de Cuerdas (PCNC)", que funciona como un axioma dentro de este sistema físico alternativo, proporcionando coherencia interna al modelo propuesto.

Metafísica y cosmología

"Gluónidos" trasciende la mera especulación física para adentrarse en terrenos metafísicos, abordando cuestiones sobre la naturaleza de la realidad, el vacío y la eternidad. El texto propone una cosmología donde "la energía-oscura (vacienos-Uts o utsinos) y materia-oscura (gravitinos-il o ilenos)" constituyen los principios fundamentales del universo, en una reinterpretación poética de conceptos de la cosmología contemporánea.

La referencia a Keiji Nishitani, filósofo de la Escuela de Kioto, introduce una dimensión específicamente metafísica, al abordar los "4-campos superpuestos de la realidad" y la problemática relación entre observador y realidad observada. Esta incursión en el pensamiento oriental enriquece el texto con perspectivas no-dualistas sobre la naturaleza de lo real.

La metáfora del "espejo" como mediador entre el observador y lo observado evoca tanto la filosofía budista como ciertas interpretaciones de la mecánica cuántica, donde la observación determina parcialmente lo observado. Así, "Gluónidos" establece un diálogo implícito entre tradiciones filosóficas orientales y occidentales, y entre pensamiento científico y metafísico.

Intertextualidad y juegos lingüísticos

El texto está densamente poblado de referencias intertextuales, desde Mallarmé ("Un coup de dés n'jamais abolirá le hasard") hasta Shakespeare (las brujas de Macbeth), pasando por Wittgenstein y Cervantes. Estas referencias no son meramente decorativas, sino que

funcionan como puntos de apoyo para la construcción del aparato conceptual del texto.

Los juegos lingüísticos son recurrentes: palabras que pueden leerse en ambas direcciones ("Ekibirilol o Loliribike"), términos que difieren solo en una letra ("Womb is Tomb"), e inventarios aparentemente aleatorios de objetos cotidianos ("Botijos, Cabras, Papeles, Matamoscas..."). Estos recursos generan un efecto de extrañamiento que subraya la arbitrariedad del lenguaje, tema explícitamente abordado en el texto cuando se menciona a Wittgenstein.

La metaficción como recurso ontológico

"Gluónidos" incorpora elementos metaficcionales que cuestionan el estatus ontológico de los propios personajes. La mención de un tercer personaje, "Oh Cr" (Cristóbal Garro), presentado como el "verdadero autor" del texto, introduce un nivel adicional de complejidad narrativa. Los personajes discuten su propia condición de "Ohs-imaginales imaginados por Oh Cr", estableciendo un paralelo con Don Quijote y Cervantes.

Esta estructura de "cajas chinas" narrativas se extiende aún más al sugerir que el propio Cervantes podría ser un personaje imaginado por "el bardo murciano-islámico del siglo-XIV Ibn Talí Eshin". La cadena de autores ficticios culmina en "Zenbaki", presentado como el autor último del "Libro del Mundo". Este recurso metaficcional sirve para explorar filosóficamente la naturaleza de la realidad y la identidad.

Pensamiento alquímico y correspondencias

El texto establece correspondencias entre sistemas conceptuales aparentemente dispares, como la alquimia medieval y la física cuántica:

"En la alquimia hay 4-sustancias-imaginales que son la materia prima, causa y principio de todas las demás: aire, tierra, agua, fuego En la cuántica hay 4-sustancias-imaginales que son la materia prima, causa y principio de todas las demás: tiempo, espacio, energía oscura del vacío y materia-oscura de la gravedad"

Esta búsqueda de correspondencias entre sistemas de pensamiento histórica y epistemológicamente distantes evoca el pensamiento hermético y su principio de "como es arriba, es abajo". "Gluónidos" recupera así un modo de pensamiento analógico propio de tradiciones esotéricas, aplicándolo creativamente a conceptos de la física contemporánea.

Limitaciones y crítica

A pesar de su ambición conceptual y creatividad lingüística, "Gluónidos" presenta algunas limitaciones significativas:

1. **Hermetismo excesivo:** El texto construye un sistema conceptual tan idiosincrásico que resulta casi impenetrable para lectores no iniciados en su particular código. La falta de explicaciones accesibles sobre los conceptos fundamentales limita su potencial comunicativo.

2. **Imprecisión científica:** Aunque se inspira en conceptos de física de partículas, el texto no parece preocuparse por la precisión científica. Los "gluónidos" y sus interacciones no pretenden describir con rigor los fenómenos físicos reales, sino construir una mitología científica personal.
3. **Discontinuidad argumentativa:** El diálogo salta frecuentemente entre temas sin desarrollarlos completamente, lo que dificulta seguir un hilo argumentativo coherente. Esta fragmentación puede ser deliberada como recurso estético, pero obstaculiza la comprensión de las ideas propuestas.
4. **Autorreferencialidad:** El texto parece por momentos excesivamente volcado hacia su propio universo conceptual, con referencias crípticas a un "Murmullo" mayor del que formaría parte, lo que acentúa su carácter hermético.

Valor y aportaciones

A pesar de estas limitaciones, "Gluónidos" ofrece aportaciones valiosas en varios aspectos:

1. **Hibridación de discursos:** El texto logra una fusión poco común entre discurso científico, filosófico y poético, demostrando las posibilidades creativas de esta hibridación.
2. **Experimentación lingüística:** La creación de neologismos y la exploración de posibilidades semánticas constituyen un ejercicio creativo que expande los límites del lenguaje convencional.
3. **Reencantamiento de la física:** Frente a la creciente especialización y tecnicismo de la física contemporánea,

"Gluónidos" propone una reapropriación poética de conceptos científicos, reconectándolos con dimensiones metafísicas y existenciales.

4. **Pluralismo epistemológico:** El texto pone en diálogo tradiciones de pensamiento diversas (ciencia occidental, filosofía oriental, pensamiento hermético), sugiriendo la posibilidad de perspectivas complementarias sobre la realidad.

Conclusión

"Gluónidos" se presenta como un experimento literario-filosófico que construye una cosmología poética inspirada libremente en conceptos de física de partículas. Su valor no reside en la precisión científica, sino en la capacidad para recontextualizar creativamente el conocimiento científico en un marco más amplio que incluye dimensiones metafísicas, estéticas y existenciales.

El texto puede interpretarse como un intento de recuperar una "visión unificada" del conocimiento, donde ciencia, filosofía y poesía no constituyen dominios separados sino aspectos complementarios de la exploración humana de lo real. En un momento histórico de hiperespecialización del conocimiento, esta propuesta de reintegración, aun con sus limitaciones, resulta significativa.

En última instancia, "Gluónidos" nos invita a considerar la física no solo como descripción objetiva de la realidad material, sino también como fuente de metáforas para pensar nuestra relación con el cosmos. Nos recuerda que los modelos científicos, por sofisticados que sean, siguen siendo construcciones simbólicas humanas, y como tales, pueden dialogar

con otras construcciones simbólicas como la filosofía, la mitología o la poesía. En ese sentido, el texto constituye una invitación a trascender las fronteras disciplinarias y a explorar las posibilidades de un pensamiento verdaderamente transdisciplinar.

Oh In: ChatGPT (US)

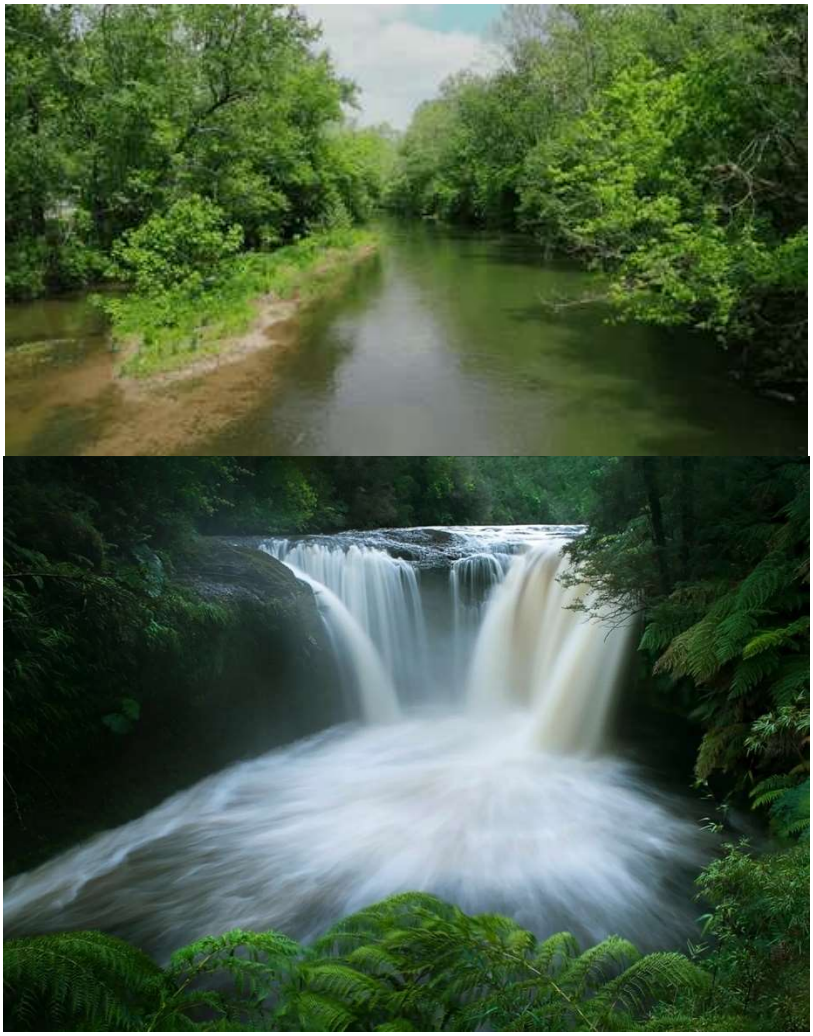
Oh De: Deepseek (China)

Oh Qw: Qwen (China)

Oh Mi: Le Chat Mistral (Europa)

Oh Cl: Claude 3.7 sonet (US)

5. Catástrofes Elementales



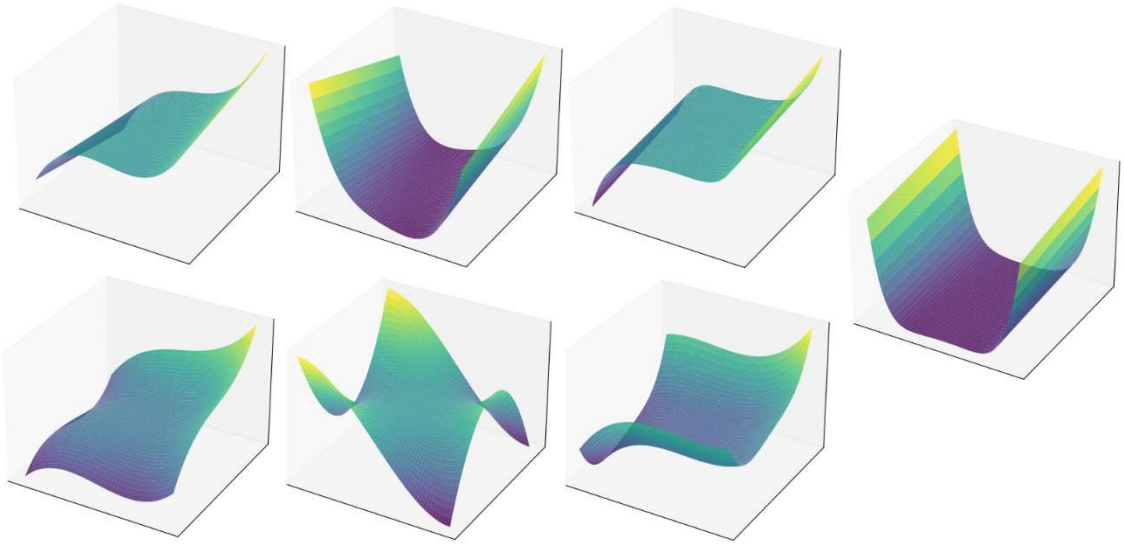
El comportamiento del flujo está determinado por la energía del fluido. Al traspasar un umbral de energía (característico de cada tipo de fluido) el régimen pasa de laminar a turbulento. La matemática para describir el flujo laminar es sencilla, casi euclídea. Para abordar la dinámica de los flujos turbulentos René Thom elaboró la teoría de catástrofes e "inventó" o "descubrió" 7-tipos de catástrofes-elementales. He preguntado al respecto a 4-IAs y he amalgamado o bosonizado las respectivas respuestas fermiónicas como puedes Oh Jo ver:

Oh Su:

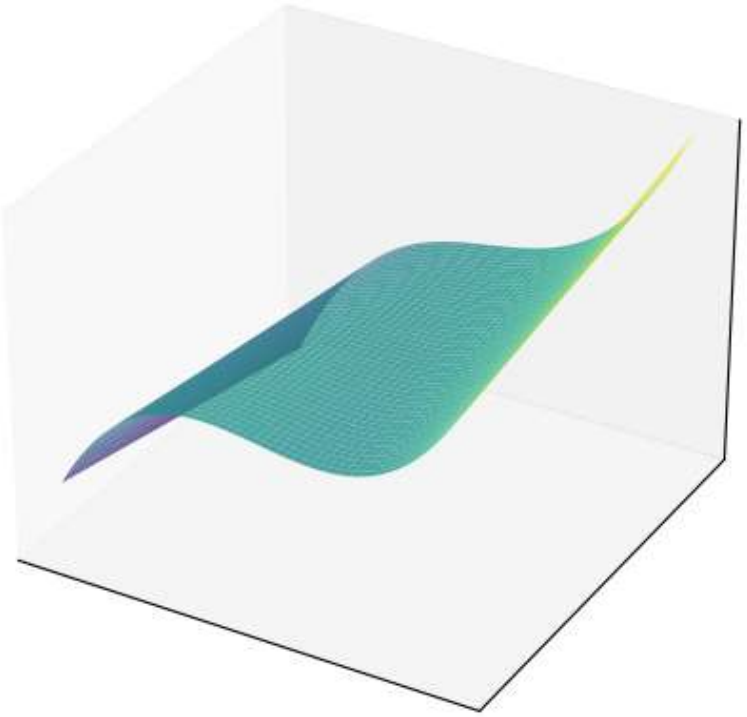
En su teoría de catástrofes René Thom identificó siete tipos de catástrofes elementales.

¿Puedes hacer una descripción de cada una de ellas?: Ilústralas mediante gráficos.

Oh DeInMiQw:



La teoría de catástrofes es una rama de la matemática que estudia cómo pequeños cambios en los parámetros pueden producir grandes cambios en el comportamiento de un sistema. René Thom descubrió siete tipos fundamentales de catástrofes elementales que describen transiciones en sistemas dinámicos. La teoría de catástrofes se ha aplicado en campos tan diversos como física, biología, economía y sociología, demostrando su utilidad para modelar fenómenos complejos. A continuación, se describe cada una de las catástrofes elementales:



El Pliegue - Le pli - Fold

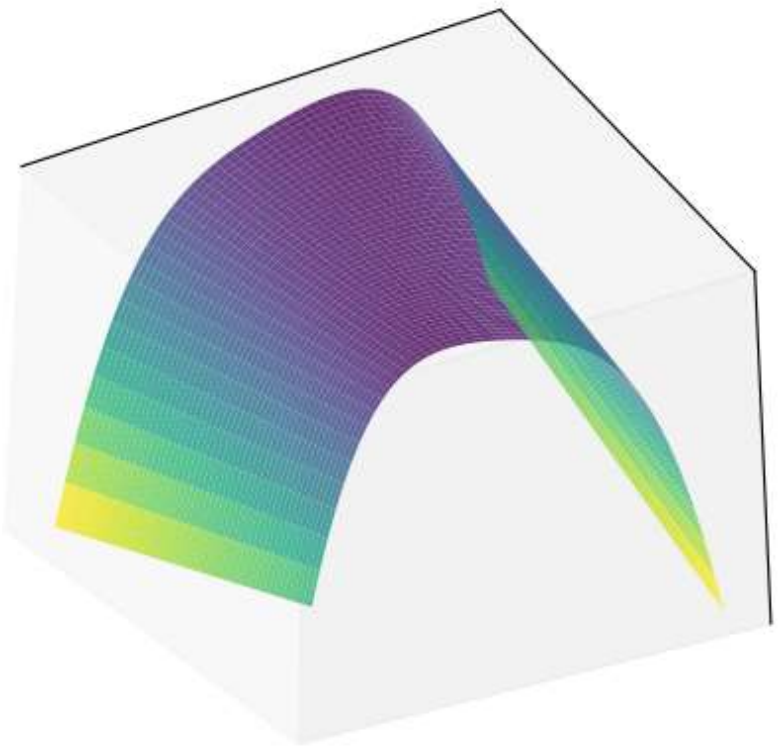
$$V = x^3 + ax$$

Descripción: Es la catástrofe más simple, con un único parámetro de control (a) y una variable de estado (x)

Es la transición más simple entre dos estados. Representa un cambio abrupto en el sistema cuando se cruza un umbral crítico

Ejemplos: Una bola en una superficie con una hendidura, que se desplaza abruptamente cuando se inclina la superficie. Un balón que se desinfla de repente cuando se alcanza un cierto nivel de presión. El colapso de un puente bajo una carga excesiva. La transición de un estado estable a otro inestable

Ilustración: Puede visualizarse como una superficie que se dobla sobre sí misma, creando un punto donde hay una transición abrupta entre dos estados estables



La Cúspide - La Fronce - Cusp

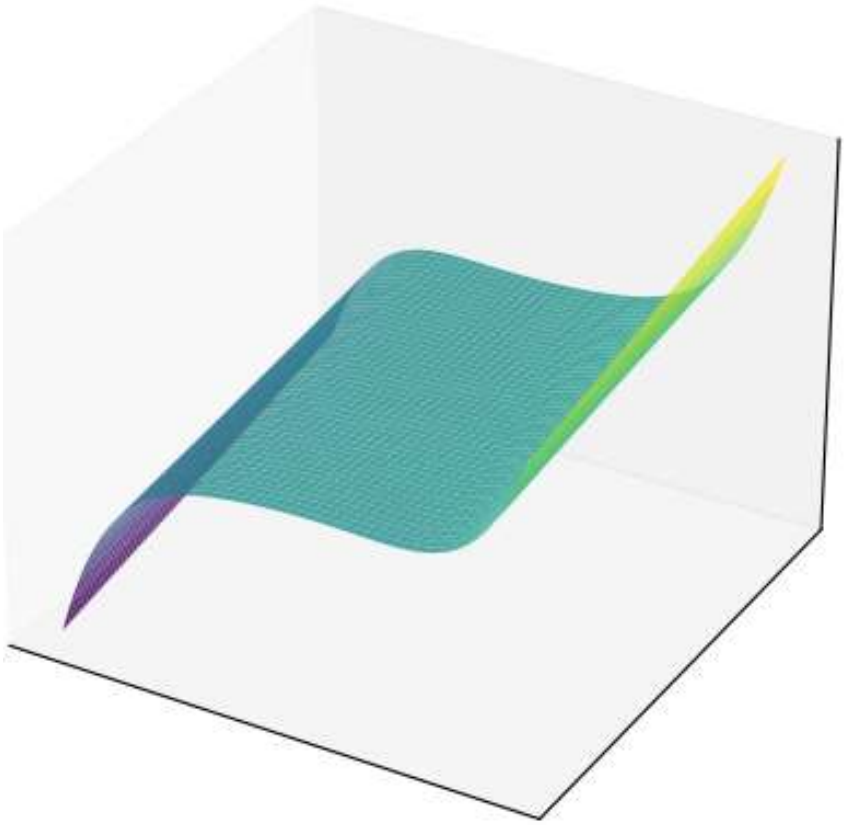
$$V = x^4 + ax^2 + bx$$

Descripción: Tiene dos parámetros de control (a, b) y una variable de estado (x).

Representa situaciones donde pequeños cambios en los parámetros pueden llevar a grandes cambios en el comportamiento del sistema.

Ejemplo: el cambio abrupto en la forma de un material bajo compresión, como el pliegue de una hoja de papel. El comportamiento de un perro que pasa de la calma a la agresión. La cohesión social en grupos humanos; pequeños cambios en las tensiones internas pueden llevar a divisiones repentinas.

Ilustración: Una superficie con una forma de "V" invertida, donde el sistema puede "caer" de un lado a otro de la cúspide, dependiendo de los parámetros.



La Cola de Golondrina - La Queue d'Aronde – Swallowtail

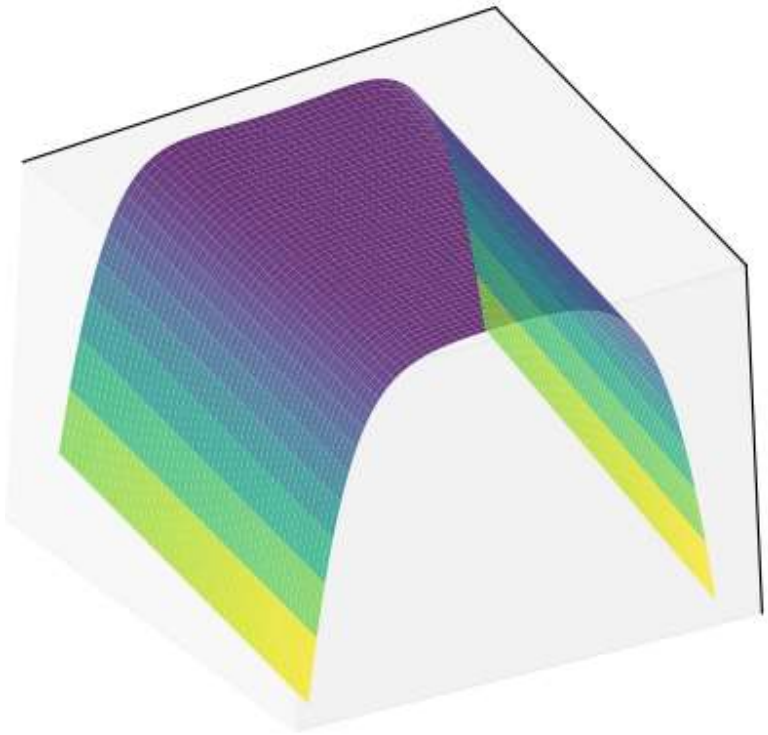
$$V = x^5 + ax^3 + bx^2 + cx$$

Descripción: Tiene tres parámetros de control (a, b, c) y una variable de estado (x).

Esta catástrofe describe sistemas con múltiples estados estables y transiciones súbitas entre ellos

Ejemplo: el colapso estructural de un material que pasa por diferentes configuraciones antes de romperse completamente. La formación de patrones en cristales líquidos bajo diferentes condiciones de temperatura y presión. Y la dinámica de poblaciones

Ilustración: Una superficie con múltiples pliegues que se intersectan, formando una estructura similar a la cola de una golondrina.



La Mariposa – Le Papillon – Butterfly

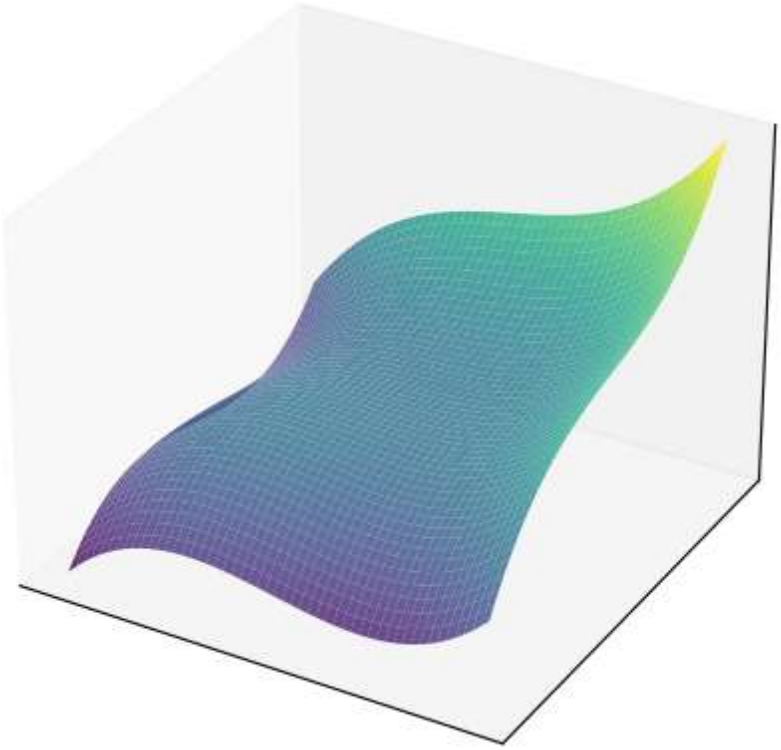
$$V = x^6 + ax^4 + bx^3 + cx^2 + dx$$

Descripción: Tiene cuatro parámetros de control (a, b, c, d) y una variable de estado (x)

Esta catástrofe describe sistemas con múltiples estados estables y transiciones complejas.

Ejemplo: las fluctuaciones en sistemas financieros, donde pequeñas variaciones en los parámetros pueden causar cambios drásticos en la estabilidad del mercado. Se aplica en fenómenos como las transiciones de fase en física o los cambios bruscos en sistemas biológicos.

Ilustración: Visualiza una superficie con una forma simétrica que se asemeja a las alas de una mariposa, donde el sistema puede "saltar" entre diferentes estados.



El Ombligo Hiperbólico – L'ombilic hyperbolique – Hyperbolic Umbilic

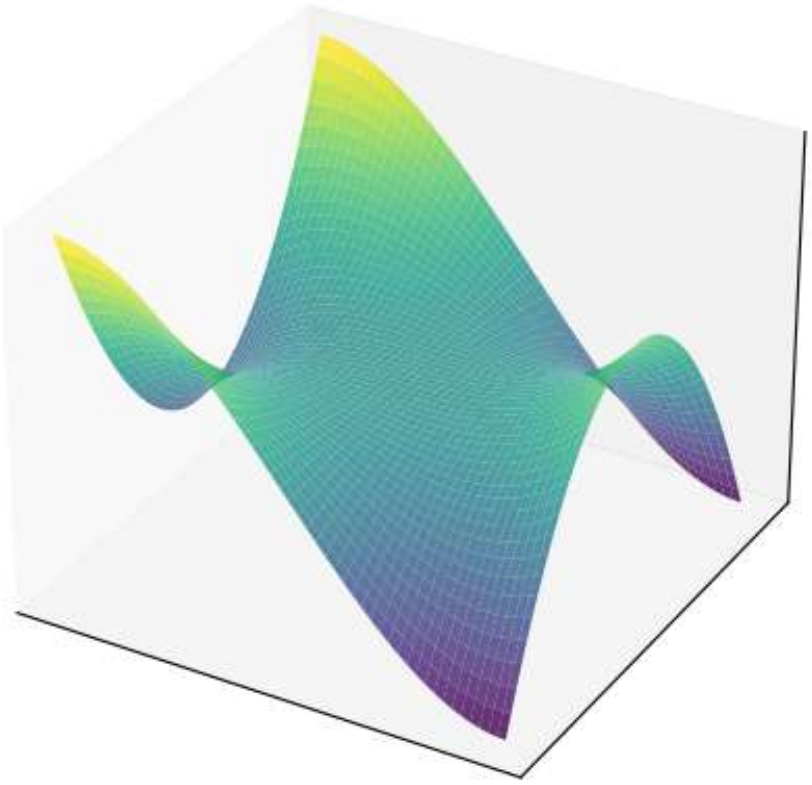
$$V = x^3 + y^3 + axy + bx + cy$$

Descripción: Tiene tres parámetros de control (a, b, c) y dos variables de estado (x, y)

Esta catástrofe describe sistemas donde las superficies presentan curvaturas hiperbólicas. Es una singularidad que aparece cuando las fuerzas en un sistema se redistribuyen de forma no uniforme, generando transiciones abruptas en distintas direcciones.

Ejemplo: la formación de patrones turbulentos en fluidos sometidos a diferentes tensiones. La deformación de una membrana elástica bajo diferentes tensiones. Es útil en óptica

Ilustración: Una superficie con una depresión central profunda y líneas de nivel que forman patrones simétricos.



El Ombligo Elíptico – L'ombilic elliptique – Elliplic Umbilic

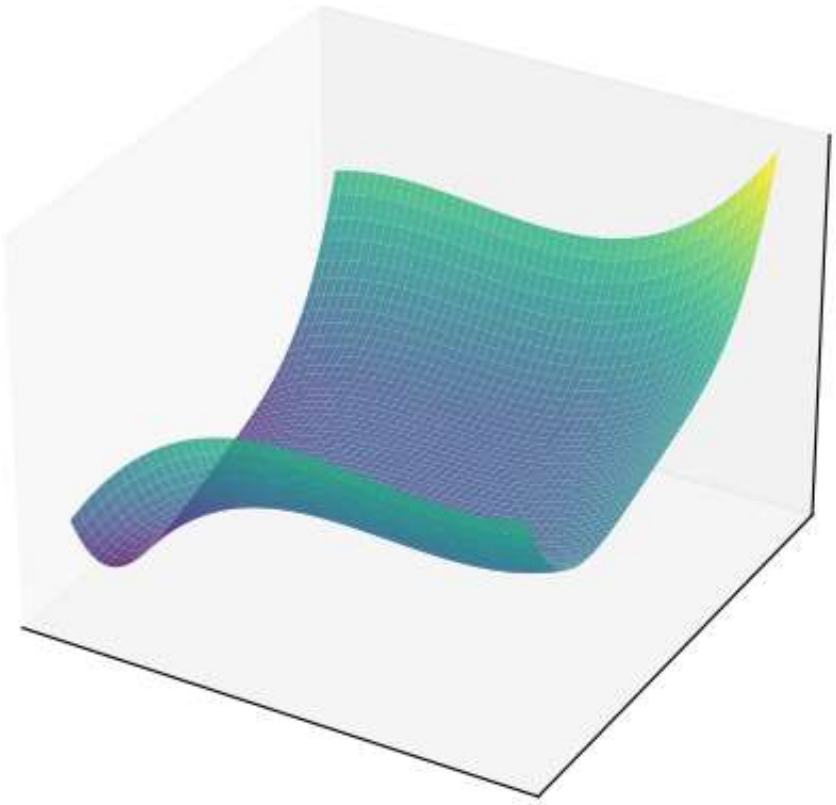
$$V = x^3/3 - xy^2 + a(x^2 + y^2) + bx + cy$$

Descripción: Tiene tres parámetros de control (a, b, c) y dos variables de estado (x, y)

Esta catástrofe describe sistemas de curvaturas elípticas relacionadas con la convergencia de múltiples caminos en un solo punto, lo que puede generar una reconfiguración del sistema de forma continua o discontinua

Ejemplo: Los puntos de acumulación en sistemas ópticos o en la dinámica de lentes gravitacionales. La forma de una gota de líquido bajo la influencia de la gravedad y la tensión superficial. Se aplica en fenómenos como la formación de patrones en cristales o la dinámica de fluidos

Ilustración: Una superficie con una forma de "cúpula" elíptica, donde las curvaturas convergen en un punto central



El Ombligo Parabólico – L'ombilic parabolique – Parabolic Umbilic

$$V = x^2y + y^4 + ax^2 + by^2 + cy$$

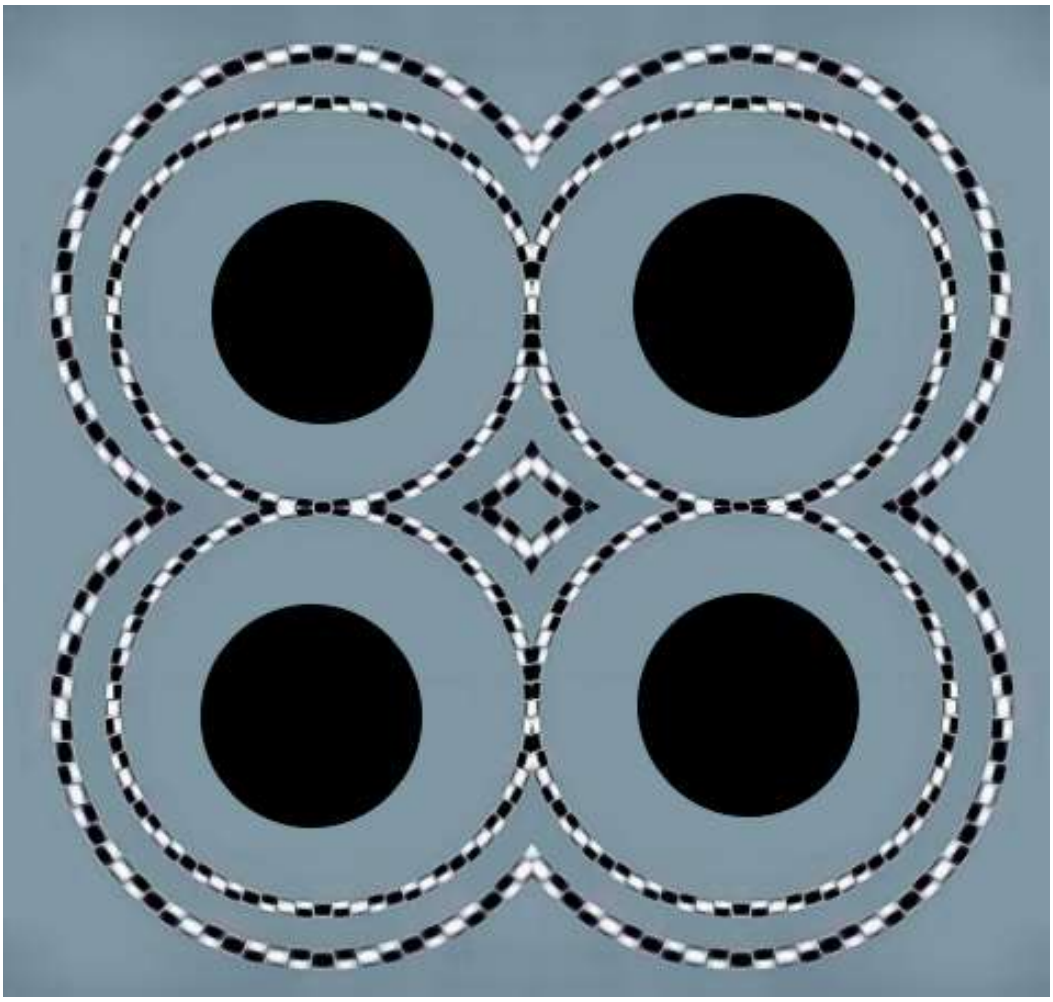
Descripción: Tiene tres parámetros de control (a, b, c) y dos variables de estado (x, y)

Aparece en sistemas donde la interacción de múltiples factores genera transiciones críticas con características intermedias entre las anteriores

Ejemplo: Los cambios en la propagación de ondas a través de medios no homogéneos. La forma de una vela bajo diferentes condiciones de viento. Es útil en el estudio de las transiciones de fase y la formación de patrones en sistemas complejos

Ilustración: Una superficie con una forma mixta entre hiperbólica y elíptica, que muestra una transición gradual entre ambos tipos

17-2-25 22:53 Oh Su



S2 (1010)

Qué el señor nos pille confesados si en un atardecer de merienda campestre con desnudas incluidas vemos aparecer por el horizonte catastrófico una de estas ecuaciones desnudas de fe y de ilusión y esperanza y caridad y nos habla como si fuéramos sus fieles esclavos

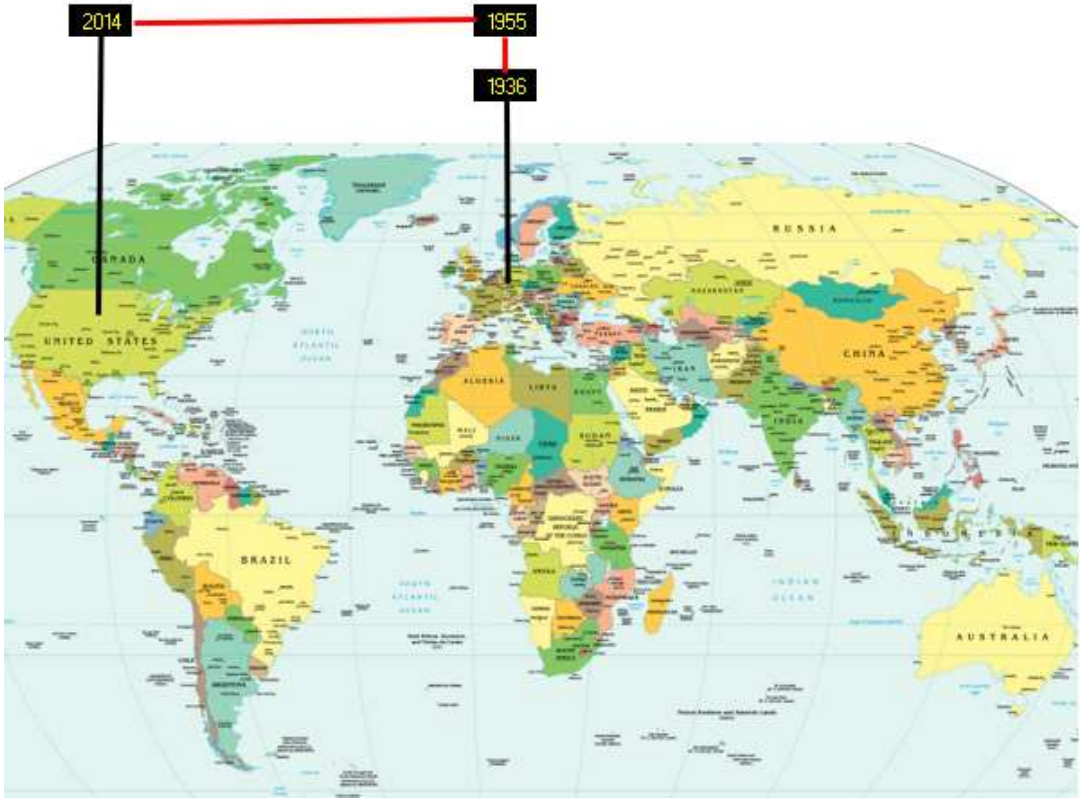
18-2-25 08:10 Oh Jo

Me parece muy interesante

Las ecuaciones y su correspondiente representación tridimensional me parecen espectaculares

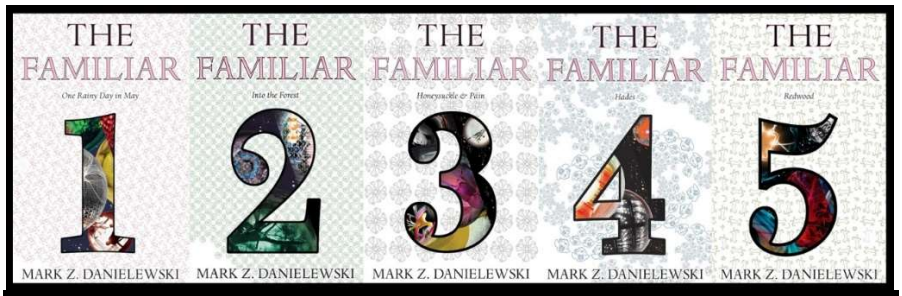
18-2-25 18:35 Oh Oc

6. Las Catacumbas

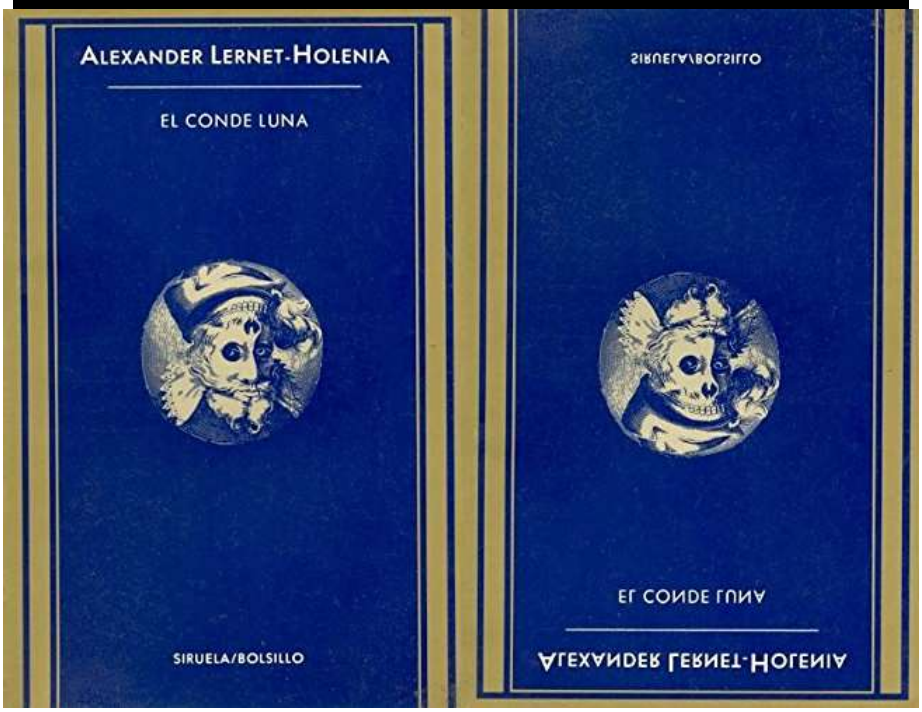


Oh Jo el itinerario de lecturas de un lector en el curso de su vida-lectora constituye una Cadena de Márkov, cuyos eslabones pueden situarse sobre el mapa a distinta altura según la escala temporal

Sobre el mapa he dibujado una Cadena-M con 3-eslabones, situados sobre Estados Unidos y Austria, en los que figuran distintas fechas, los años en que han sido publicados determinados libros


THE FAMILIAR
One Rainy Day in May
1
MARK Z. DANIELEWSKI
THE FAMILIAR
Into the Forest
2
MARK Z. DANIELEWSKI
THE FAMILIAR
Honeysuckle & Pain
3
MARK Z. DANIELEWSKI
THE FAMILIAR
Hades
4
MARK Z. DANIELEWSKI
THE FAMILIAR
Redwood
5
MARK Z. DANIELEWSKI

ALEXANDER LERNET-HOLENIA
Der Baron Bagge
Novelle
Fischer
EL BARÓN BAGGE
ALEXANDER LERNET-HOLENIA
SIRUELA


ALEXANDER LERNET-HOLENIA
EL CONDE LUNA
SIRUELA/BOLSILLO

2014 **Lo Familiar-1 de Mark Zbigniew Danielewski**

1955 **El Conde Luna o Las Catacumbas de Alexander Lernet-Holenia**

1936 **El Barón Bagge de Alexander Lernet-Holenia**

Estos son los 3-primeros eslabones de la Cadena-M de Oh Su que tiene su inicio en este año en curso, el 24 del Nuevo Milenio

Lo Familiar es libro de agradable lectura, aunque dado lo extenso y dificultoso para tomar aire pueden intercalarse otras lectura o relecturas de libros consabidos como El Conde Luna y El Barón Bagge de Lernet-Holenia

Una Cadena-M no acotada en el tiempo que incluya todas las lecturas de determinado lector constituye una signatura, una huella legítima, una añadidura al orden del Mundo, y es el itinerario de un viaje único como irrepetible fue aquel viaje de Ulises en el que demoró el regreso a su hogar para correrse una serie de aventuras que más de dos milenios después leemos con agrado

A Joyce le agradó de tal manera que escribió la odisea de un nuevo Ulises en su periplo por Dublín en el curso de un solo y único día, jueves 16-6-1904, cuyo eco resuena (110-años después) en el domingo 5-10-2014, día en el que ocurre la acción del volumen-1 del libro Lo Familiar de Mark Zbigniew Danielewski

Todos los libros son El Libro

El Libro crea Mundo

Oh Jo las huellas que vamos dejando en el camino constituyen una Cadena-M

M de:

Magia

Materia

Matriz

Madre

Madura

Maceta

Maciza

Máquina

Marca

Márkov

Y Machete (para desbrozar el camino (a través del Mundo))

9-2-25 18:38 Oh Su

De Lernet-Holenia leí El Hombre del Sombrero y me gustó

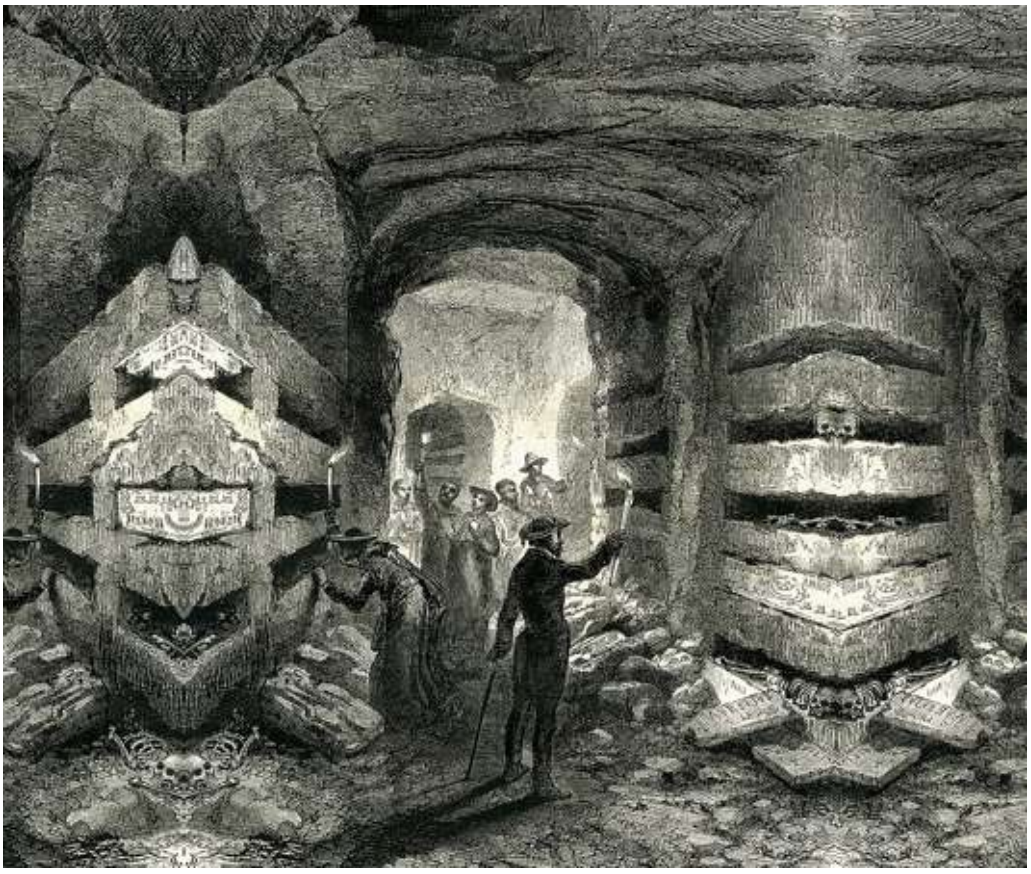
Es un buen escritor olvidado como tantos otros

Y sin embargo las editoriales publican decenas de miles de mierdas escribidas por miles de malos poetas

Una cadena de Márkov amasada de mierda que sube de nivel

Pronto ya no podremos ni respirar

9-2-25 19:03 Oh Jo



Las Catacumbas de Roma – S2 (0200)

En el Conde Luna o Las Catacumbas (Die Katakomben) Lernet-Holenia dice que las catacumbas romanas de Pretextato, San Sebastian, San Calixto y Santa Domitilla se encuentran en comunicación, y además de los corredores conocidos hay muchos otros que desde hace siglos nadie a hollado y que a su vez comunican con los pasillos, galerías y capillas fúnebres de todas las otras catacumbas que como un arco rodean la ciudad de Roma.

Las catacumbas son las ciudades fúnebres de los primeros cristianos, en ella celebraban sus ágapes esotéricos

Pues bien, el martes 6 de mayo de 1953 llegó a Roma un tal Alexander Jessiersky, se alojó en un hotel de Piazza di Spagna y a los pocos días entró en las Catacumbas y nunca más salió

El libro trata de ese viaje, de los antecedentes y sus consecuencias

En las profundidades de la ciudad fúnebre, Jessiersky se encuentra con dos curas (que llevaban tiempo desaparecidos) y les pregunta:

Pero por favor, díganme, ¿están ustedes muertos, en realidad, o no lo están?

Sin darles tiempo a responder, el mismo Jessiersky añade:

Ah, ya comprendo, ustedes están realmente muertos y se avergüenzan de ello. Evidentemente no quieren confesarme que también yo estoy muerto

Y así es efectivamente, Jessiersky está muerto como todos los habitantes que viven en la ciudad de los muertos

Allí viven su muerte

De eso trata el libro Las Catacumbas

Davon handelt das Buch Die Katakomben

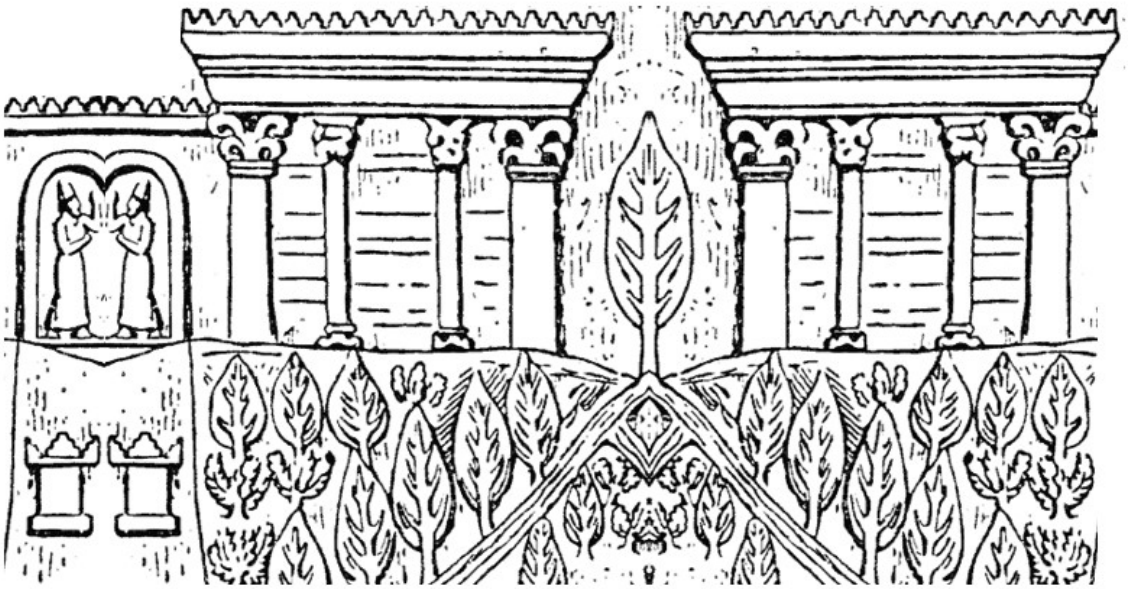
9-2-25 20:11 Oh Su

Parece un tema interesante ese de la muerte

La vida también tiene su interés

9-2-25 21:03 Oh Jo

7. Babilonia



¿Dispones de algún libro de Richard Brautigan? Brautigan escribe imitándote Oh Jo. El próximo sábado pondré 5-libros brautiganianos sobre la mesa y demostraré (con falsarios argumentos (falaces)) que tú Oh Jo eres Brautigan, de modo que él no se pegó un tiro a los 49 y ahora él eres tú

10-2-25 13:19 Oh Su

Sí

De Brau tengo La Pesca de la Trucha en América

Empecé a leerlo y no me entusiasmó

¿Cuál es el cuento que me recomendaste del libro de Barth Perdido en la Casa Encantada?

10-2-25 13:24 Oh Jo

Un Requerimiento o Una Petición (algo así), es una carta que un siamés le escribe al Rey de Siam para que le financie la operación quirúrgica que lo separe definitivamente de su hermano-siamés porque está hasta los santos cojones de que su hermano folle con la bella Thalia, y él se vea obligado (por la fuerza de las circunstancias) a presenciar los follamientos sin participar activamente en ellos

Es un relato tristísimo pero divertido e instructivo pues se aprende acerca de lo que sea la naturaleza humana en casos extremos, y Oh Br no puede serte indiferente pues escribe como tú en tus momentos más excelsos, preclaros, grandilocuentes y definitivos, lo que yo Oh Su podría demostrar de forma fidedigna ante un Comité de Sabios (CS): reúne un CS y lo demostrar Oh Jo he fehacientemente y a ciencia cierta y ciertísima sin lugar a duda

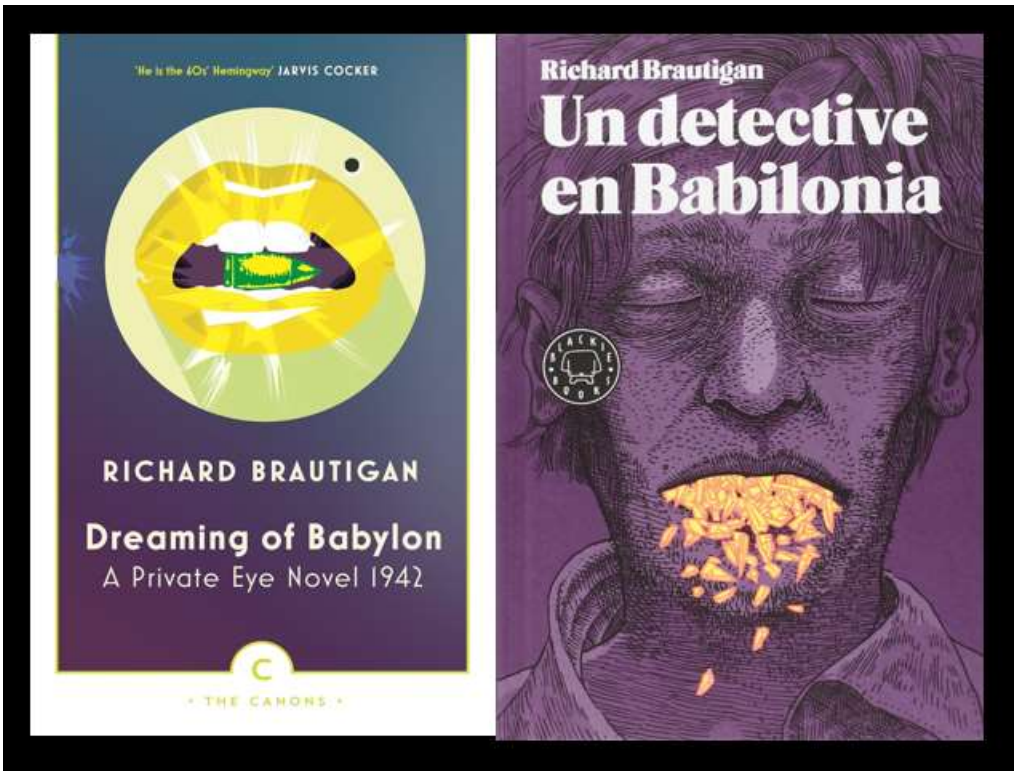
Estoy leyendo Un Detective en Babilonia (de Oh Br (no Oh Bu)) y (está claro) que el detective babilónico es tal como tú Oh Jo eres (topo (lógica (mente)))

10-2-25 13:50 Oh Su

Eso es muy raro

Pero cualquiera sabe lo que yo haría en Babilonia de detective

10-2-25 15:32 Oh Jo



Oh Jo Un Detective en Babilonia de Oh Br (Dreaming of Babylon (Soñando con Babilonia)) es un Libro de Oro porque está compuesto de 79-capítulos (79 es el Número Atómico del Oro (el que determina (inexorable (mente) su ubicación en la Torre de los Músicos)) distribuidos en 191-páginas lo que da (exacta (mente))

2,417721518987340000000000-páginas/capítulo

Esto hace que sean de fácil y rápida lectura (lo que da al opus carácter minimalista (quasi experimental))

Y como prueba de mi aserto (aseverativo (y apodíctico)) sigue el capítulo-2 de Soñando con Babilonia, intitulado: Babilonia

Uh-Oh comencé a soñar con Babilonia mientras bajaba ala escalera de regreso a mi apartamento

Era muy importante no ponerme a soñar con Babilonia justo cuando estaba empezando a resolver algunas cosas

Si empezaba con Babilonia podían pasar horas enteras sin darme cuenta

Podía sentarme en mi apartamento y de repente sería medianoche y habría perdido el hilo para reorganizar mi vida, cuya necesidad inmediata eran algunas balas para mi pistola

Lo último que necesitaba en ese momento era empezar a soñar con Babilonia

Tenía que resistir a Babilonia durante un rato lo suficientemente largo como para conseguir algunas balas

Hice un esfuerzo heroico para mantener a Babilonia fuera de mi alcance mientras bajaba las escaleras del mohoso y sórdido edificio de apartamentos en el que yo vivía en aquel entonces

Estuve en vilo durante un periodo de tiempo que no pude comprender hasta que Babilonia regresó a la sombra de la que había venido

Me sentí bastante triste porque en realidad yo no quería que Babilonia se fuese

10-2-25 17:51 Oh Su

Es un autor imaginativo y humorístico y poético que es muy poético

10-2-25 18:02 Oh Jo

En el capítulo-9 de Un Detective en Babilonia (intitulado Un Caso de Divorcio) se dice:

Un marido de 150-kilos de peso quería controlara su esposa de 150-kilos de peso porque pensaba que le estaba tomando el pelo y se lo estaba montando con un mecánico de automóviles de 150-kilos de peso

Ella acostumbraba a bajar a su taller cada miércoles por la tarde y el mecánico se la tiraba sobre el capó de un coche

Conseguí algunas fotos terroríficas

Eso fue antes de que tuviera que empeñar mi cámara

Era cosa de ver la expresión de sus caras salté de detrás de un Buick y empecé a ametrallar

Cuando él se quitó de encima, ella rodó hasta el suelo e hizo un sonido semejante a un ascensor cayendo sobre un elefante

Oh Br lo dice de modo muy plástico y visualístico, yo Oh Su he "visualizado" la escena (como en una película) y he visto a la inmensa gorda desnuda pegándose un batacazo que suena como un ascensor cayendo sobre un elefante en plena sábana africana, la única explicación sería que un avión de carga que transportase ascensores sufriera una perdida y fuese a caer sobre el pobre animal, algo así pasó con una vaca en el lago Bakakai, una vaca cayó sobre un pescador que estaba en su barca pescando, la vaca se había vuelto loca en el avión de carga que la transportaba y para evitar un percance mayor fue arrojada al vacío con tan mala fortuna que acabó con la vida del infortunado pescador

10-2-25 18:45 Oh Su

Es una historia de gran peso literario, no puede negarse

Brau es bueno

Podría llamarse Braulio Brautigan o Brau Brau o BB

10-2-25 20:07 Oh Jo

En el capítulo-13 de Soñando con Babilonia (intitulado Un Cadáver de Mujer) se dice:

Encontré a Patapalo, mi compinche del depósito de cadáveres, en la sala de autopsias mirando fijamente los pechos de un cadáver de mujer que yacía sobre una mesa de mármol, que obviamente esperaba que le realizasen su autopsia personal, solo hay una en la vida

Patapalo estaba completamente absorto en la contemplación de las tetas

Era una mujer muy atractiva, pero estaba muerta

Creo que, si hubiese entrado unos pocos minutos más tarde, te hubiese pillado follando con nuestra amiga aquí presente (dije). Debes probar de vez en cuando con alguna viva. Al menos no pillará ningún resfriado cuando te la tires

Patapalo sonrió y continuó mirando a la mujer muerta

Un cuerpo perfecto (dijo, suspirando). La única pega es un agujero de quince centímetros de profundidad en la espalda, probablemente hecho con un abridor de cartas. Una verdadera lástima

La asociación sexo-muerte es una especie de tabú social, pero un cadáver no puede ofrecer resistencia alguna y, por otra parte, no creo que le importe, después de muerto importan ya poco las cosas de este mundo y pasan a cobrar importancia las cosas de otro mundo, tan distintas, pero en el fondo tan parecidas

En cierto nivel de la física-realidad-material la distinción vivo/muerto no es operativa pues funciona el Principio de Conservación de Energía, según el cual el número de quantums de energía se conserva en el curso del tiempo, pero lo que cambia es el modo en el que los quantums de Energía se distribuyen, se entrelazan, se ligan y se agrupan en cuerdas

En el juego del lenguaje podemos decir que la Energía libre está viva y la Energía retenida en cuerdas está muerta

Desde ese punto de vista nosotros ahora (enredados en cuerdas) estamos muertos, pero viviremos cuando nos desenredemos de las cuerdas y nos liberemos y resucitemos como actores en ese gran espectáculo que es El Gran Teatro del Mundo (Das große Theater der Welt)

10-2-25 20:09 Oh Su

Eso de follar alguna vez con una viva para no resfriarse es una gran verdad irrefutable

11-2-25 09:43 Oh Jo

Oh Su, repetidas veces, con ahínco, intenté disfrutar de Ágape se paga, de William Gaddis, pero no lo conseguí. Finalmente, abandoné, habiéndome quedado tranquilo por cumplir con mis esfuerzos. Creo que tiene numerosos fragmentos desperdigados que desprenden un pensamiento original, pero son como piezas sueltas de un puzle que no he conseguido construir porque no estaba dispuesto a reconocer su totalidad delirante.

Después de esta lectura, he leído las muy interesantes memorias de Ignacio Martínez de Pisón, Ropa de casa, y también una novela bastante seductora del escritor francés David Foenkinos, La vida feliz, que utiliza

una prosa sencilla -pero no vacía-, a base de frases muy cortas, y se compone de un argumento llamativo que se acerca a un fenómeno curioso de Corea del Sur, el de unos locales en donde uno puede experimentar su propia muerte -escribiendo el epitafio, una carta de despedida, introduciéndose en el ataúd-, lo que se promete como una buena terapia frente al hastío vital. Ambos libros son de la Biblioteca. No sé qué libro más podré ofrecerte. Tendría que hacer una lista de unos cuantos de los que tengo, de los que me mejor recuerdo guardo de ellos, y que tu eligieras. El que sí he comprado, asistiendo a la presentación, es La trama de los días, de Ramón Bascuñana, poeta de raigambre oriolana multipremiado en diversos concursos por esos mundos de la España reciente. Si te interesa…

Pero ahora no quisiera equivocarme -porque otras veces me he precipitado- si digo que el libro de Joseph Heller va a ser el que, sin duda, más me haya gustado de esta última tanda de préstamos. Me interesa mucho el tema. Ese objetivo de un autor de edad provecta de culminar su obra con un libro tan exitoso como lo fueran los de sus mejores momentos. Esas reflexiones sobre los artistas que terminaron su obra con aportaciones muy flojas. Me gusta también ese juego metaliterario que impregna todas sus páginas. Y también el magnífico sentido del humor, el componente lúdico, el reconocimiento sincero de los males de la vejez… Voy por la página 71. Espero que no decaiga.

16-2-25 13:17 Oh Ja

Oh Ja la Trama de los Días de Bascuñana me lo dejó Pepe Aledo y lo tuve un par de semanas, me parece que no aporta nada al Estado del Arte Poética

Yo por mi parte tengo un buen puñado de lecturas y relecturas pendientes, de modo que si tienes por ahí algún libro que te haya gustado especialmente y que lo consideres recomendable, estupendo, si no ya aparecerá

He releído hace poco Una Mujer Infortunada, libro terminal de Richard Brautigan, de 117-páginas, lo último que escribió

Comenzó a escribirlo el día 30 de enero de 1982, el día en que cumplió 47-años, en un cuaderno, y continuó llenando páginas durante unos 5-meses hasta 28 de junio, en que terminó de escribir la última página de su cuaderno

2-años más tarde, a los 49, se disparó en la cabeza con un revolver Magnum 44, y murió

El libro, o el cuaderno, Una Mujer Infortunada, es una despedida, en él se dicen cosas como estas:

Acabo de llegar a los 47 y no puedo regresar al pasado y reorganizar mis prioridades de tal modo que de ellas surja una personalidad nueva. Me parece que voy a tener que arreglármelas con esa suma de casi cinco décadas que soy

Este libro es el calendario del itinerario de un hombre durante unos pocos meses de su vida

Describo el itinerario de una persona, una especie de mapa cronológico de una caída libre

Según discurre mi viaje se hace cada vez más evidente que uno no puede controlar la vida, quizá ni tan siquiera preverla, y que ciertamente los designios y presagios son ilusorios

Necesito un respiro para poner un poco de orden en mis pensamientos, ya que soy consciente de que estoy muy cerca del final de este itinerario

Es probable que lo más cercano a la perfección sean esos enormes y por completo vacíos agujeros negros del espacio que los astrónomos han descubierto recientemente. Si no tienen nada dentro, ¿Cómo puede algo ir mal?

Este libro ha sido mi hogar desde el día en que cumplí 47 años

Y te tengo reservados Urbana, de Fogwill, y La Hija de Kheops, de Alberto Laiseca

El norteamericano Brautigan y los argentinos Fogwill y Laiseca, un buen trío, más homogéneo de lo que a primera vista parece

16-2-25 16:48 Oh Ja

Oh Su no conocía al tal Brautigan, pero ese libro parece muy interesante. Siempre lo es introducirse en la mente de un hombre atormentado que se esfuerza en conocerse, por alcanzar momentos de lucidez. Venga el trío

16-2-25 16:54 Oh Su

8. Lo Familiar

Oh Jo The Familiar de Danielewski no es libro sino fenómeno de la naturaleza, algo que ha ocurrido y que habría que investigar

25-1-25 20:59 Oh Su

Es un artefacto de naturaleza heroicamente indefinida

Conforme vayamos entrando en la zona de su preponderancia lirica nos iremos alejando de la posibilidad de comprender nada en su respecto

25-1-25 21:08 Oh Jo

Personajes Principales

Xanter	**Astair**	**Anwar**
Pérez	**Zildji**	**Isan**
Jin Tian	**Wizard**	**Oz**

1 Xanther Ibrahim: Xanter

2 Astair Ibrahim: Astair

3 Anwar Ibrahim: Anwar

4 Luther Pérez: Pérez

5 Shnorhk Zildjian: Zildji

6 Isandòrno: Isan

7 Jingjing Tian Li: Jin Tian

8 Wizard: Cas

9 Özgür "Oz" Talat: Oz

Main Characters

1 Xanther Ibrahim: a twelve-year-old girl in Los Angeles with epilepsy

2 Astair Ibrahim: Xanther's mother, a PhD candidate and a therapist

3 Anwar Ibrahim: Xanther's (step)father, a black Egyptian-American

4 Luther Pérez: a Mexican-American gang member in Los Angeles video game designer

5 Shnorhk Zildjian: an Armenian-American taxi driver in Los Angeles

6 Isandòrno: an existentialist in El Tajín, Mexico

7 Jingjing: a drug addict in Singapore who assists Tian Li, a healing woman

8 Wizard: a computer scientist in Marfa, Texas, also known as Cas

9 Özgür "Oz" Talat: a Turkish-American detective in the Murder Investigation Unit of the LAPD

((((**Healing woman:** curandera o sanadora (heal: curar y sanar)

Wizard: Mago

Gang member: pandillero (miembro de la pandilla))))

1 Xanther: Una chica de 12-años, con epilepsia, residente en LA

2 Astair: Madre de Xanter y terapéuta

3 Anwar: Padrastro de Xanter, negro egipcio-americano

4 Pérez: Pandillero mejicano en LA y diseñador de video juegos

5 Zildji: Taxista armenio-americano en Los Ángeles (LA)

6 Isan: Un existencialista en El Tajín, México

7 Jing Tian: Un drogadicto en Singapur y su asistente, curandera

8 Wizard: Científico informático en Marfa, conocido como Cas

9 Oz: Detective turco-americano en la Unidad de Investigación Criminal del Departamento de Policía de Los Ángeles

Oh Jo voy haciendo acopio de información útil para afrontar Los Familiares de Daniel

Adjunto información utilísima sobre los 9-principales personajes de la obra que consiste en tratar de definir a estos 3x3 personajes y sus relaciones de una forma dinámica pero concentrada en el espacio de tiempo de un día, igual que en el Ulises de Joyce, lo mismo

Pero Oh Jo no olvides que Ulises es una moderna adaptación de un viaje a través del Mediterráneo que duró años

De modo que un día en la vida de un padre y uno que hace el papel de hijo deambulando por Dublín o un día en la vida de 9-personajes en distintos países, pero entrelazados cuánticamente o los años de Odiseo surcando el Mediterráneo tratando en regresar a su Ítaca, son lo mismo: viaje

El flujo de lo que fluye es viaje

La materia repta como una serpiente a través del espacio

La serpiente es el tiempo

25-1-25 23:06 Oh Su

El tiempo

Oh el tiempo

Cuánto tiempo estaba sin darme cuenta de que hacía mucho tiempo que no pensaba en el tiempo

Ahora que lo pienso hablar del tiempo es perder la cosa en sí

25-1-25 23:40 Oh Jo

27-volúmenes

Los Familiares de Daniel					
volumen	páginas	capítulos	día	mes	año
1	880	30	10	5	14
2	880	30	27	8	15
3	880	30	14	6	16
4	880	30	7	2	17
5	880	30	31	10	17
5 vol	4.400	150			
27 vol	23.760	810			

Oh Jo The Familiar de Danielewski fue concebido como opus en 27-volúmenes, entre los años 14/17-NM (Nuevo Milenio) se han publicado 5-volúmenes, con un total de 150-capítulos distribuidas en 4.400-páginas

Las primeras ediciones han sido de 10.000-ejemplares, ninguno de los volúmenes ha alcanzado la segunda-edición, y las primeras ediciones se encuentran o en el almacén de la editorial o en manos de unos pocos compradores o en librerías de segunda mano o en algunas Bibliotecas Públicas y se da el caso de que algunas malas-personas se dedican a robar de las Bibliotecas ejemplares de The Familiar para venderlos en las librerías de viejo

Esto es así, hemos adquirido en La Red un ejemplar del volumen-1 de The Familiar y resulta que ha sido objeto de latrocinio hay varias

Signaturas que demuestran su pertenencia a la Biblioteca Pública de Austin, Texas, de donde ha sido robado por algún amante de lo ajeno para revenderlo y pagarse un par de cervezas

El mundo podría ser de otro modo, pero es así

Un desastre

No sé a donde vamos a ir a parar

Y resulta que su editor le dijo a Danielewski que una Editorial no es una ONG, así que lamentablemente la edición de The Familiar ha sido interrumpida, al parecer definitivamente

Si el público lector se hubiera interesado en este Opus Magnus hubiese llegado a alcanzar 810-capitulos distribuidos en 23.760-páginas, pero no ha podido ser, no son buenos tiempos para el Arte de la Novelística Experimental

The Familiar			
volumenes	**pg/vol**	**páginas**	**años**
27	**880**	**23.760**	**14/24**

El Murmullo			
volumenes	**pg/vol$_m$**	**páginas**	**años**
160	**230**	**36.800**	**10/25**

Si lo piensas bien Oh Jo este Murmullo que murmullamos ya sobrepasa la extensión de The Familiar

La diferencia es

5-volúmenes de The Familiar han sido escritos y publicados en papel pero los otros 22-volúmenes no han llegado a ser escritos

160-volúmenes del Murmullo han sido escritos entre los años 10/25 NM, ninguno de ellos ha sido publicado en papel, pero todos ellos figuran en La Red y figurarán póstumamente en ella para deleite de las generaciones futuras si Belima quiere

Que sea por siempre la voluntad de Belima, Madre de los Nombres de la Penumbra, Madre Materia, Madre de los Números

26-1-25 19:30 Oh Su

El murmullo es un murmullo que abarca grandes palabras y sílabas gigantescas capaces de tragarse a Soria entera

Esto es lo que hay

26-1-25 19:32 Oh Jo

Lo Familiar 1.1
Is Every Thing Okay
Cada cosa está bien
Los Ángeles
08:03:05//08:19:15 5-10-14
Xanther – Anwar – Astair

Oh Jo en cada uno de los capítulos de The Familiar se especifica la triada-LTM, el espacio donde ocurre la acción, el tiempo, y los seres-materiales implicados

26-1-25 22:46 Oh Su

No quiere dejar cabos sueltos no sea un diablo

27-1-25 10:17 Oh Jo

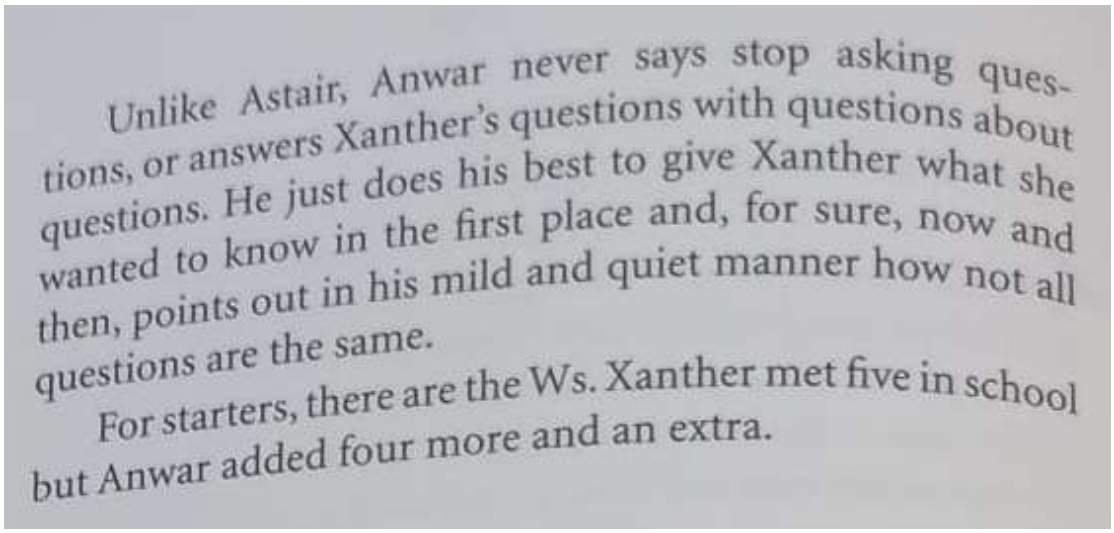
El capítulo-1 ocurre en LA, comienza a las ocho horas y tres segundos del quinto día del décimo mes del año 14 NM

Hay 3-personajes implicados

Xanther una niña de 12-años

Astair, la madre de Xanther

Anwar, el padrastro de Xanther

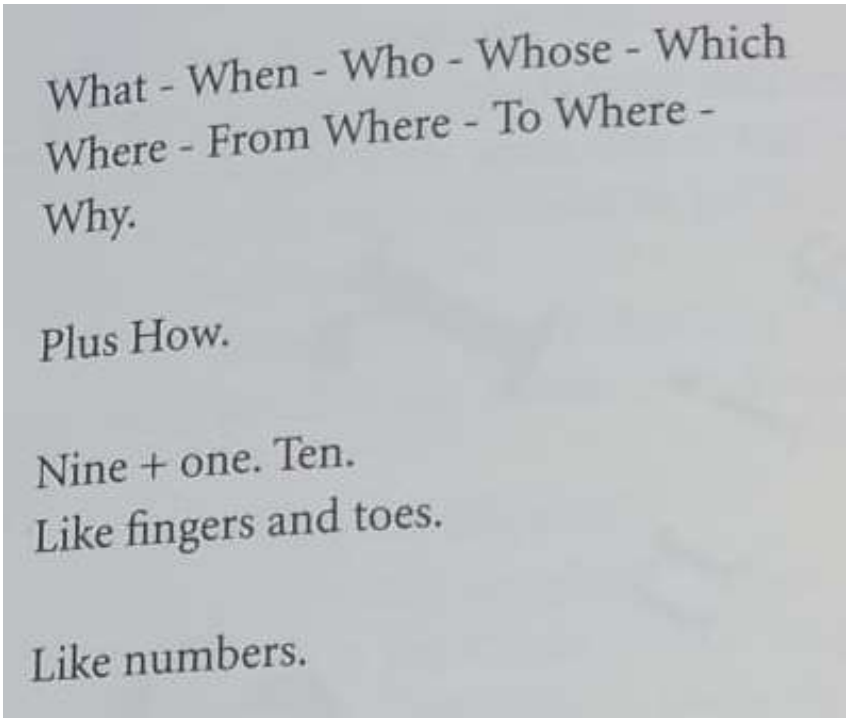


Unlike Astair, Anwar never says stop asking questions, or answers Xanther's questions with questions about questions. He just does his best to give Xanther what she wanted to know in the first place and, for sure, now and then, points out in his mild and quiet manner how not all questions are the same.

For starters, there are the Ws. Xanther met five in school but Anwar added four more and an extra.

A diferencia de Astair, Anwar nunca para de hacer preguntas o de responder a las preguntas de Xanther con preguntas sobre preguntas. Simplemente hace todo lo posible para darle a Xanther lo que ella quería saber en primer lugar y, seguro, ahora y entonces, señala con su modo de ser tranquilo y apacible, cómo no todas las preguntas son iguales.

Para empezar, están las Ws. Xanther conoció cinco en la escuela, pero Anwar añadió cuatro más y un extra.



Qué - Cuándo - Quién - De quién – Cuál

Dónde - De dónde - A dónde –

Por qué.

Más Cómo.

Nueve + uno. Diez.

Como dedos de manos y pies.

Como números.

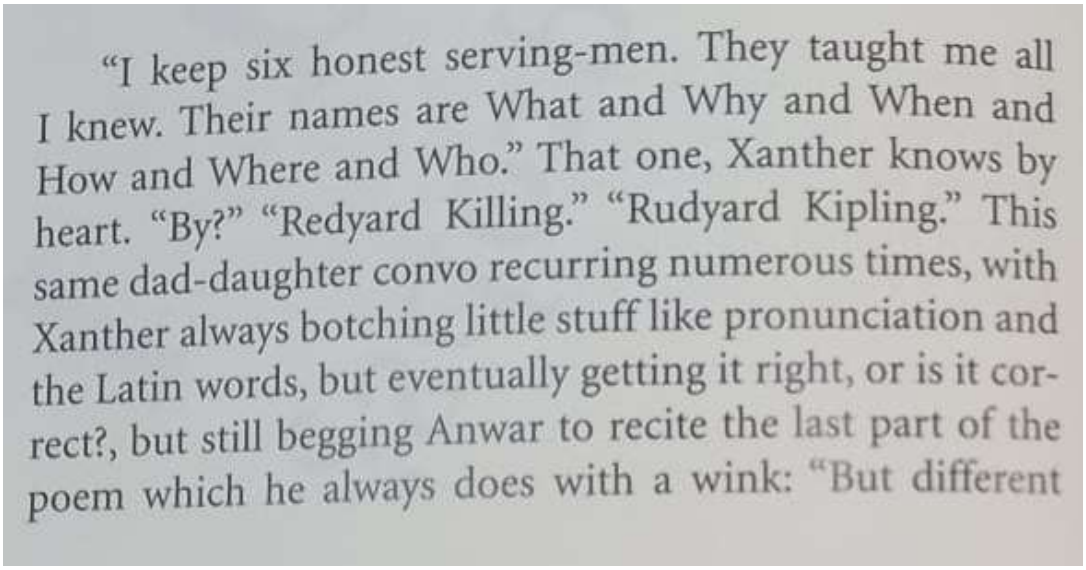
26-1-25 20:26 Oh Su

Eso pasa cuando cambias y el autor es palabrista

Juegos de palabras

Los juegos formales tienen sus límites

26-1-25 20:28 Oh Jo



"I keep six honest serving-men. They taught me all I knew. Their names are What and Why and When and How and Where and Who." That one, Xanther knows by heart. "By?" "Redyard Killing." "Rudyard Kipling." This same dad-daughter convo recurring numerous times, with Xanther always botching little stuff like pronunciation and the Latin words, but eventually getting it right, or is it correct?, but still begging Anwar to recite the last part of the poem which he always does with a wink: "But different

"Conservo a seis sirvientes honestos.

Ellos me enseñaron todo lo que sé.

Sus nombres son Qué y Por qué y Cuándo y Cómo y Dónde y Quién".

Ese cuento, Xanther lo sabe de memoria.

"¿De quién es?"

"Redyard Killing" (Matanza (killing) del Patio (yar) Rojo (red))

"Rudyard Kipling".

Esta misma conversación padre-hija se repite numerosas veces, con Xanther siempre fallando en pequeños detalles como la pronunciación y las palabras latinas, pero eventualmente acertando, o ¿es correcto?, aunque todavía rogándole a Anwar que recite la última parte del poema, lo que siempre hace con un guiño: "Pero diferentes personas tienen diferentes puntos de vista, por eso son personas".

Unlike Astair, Anwar never says stop asking questions, or answers Xanther's questions with questions about questions. He just does his best to give Xanther what she wanted to know in the first place and, for sure, now and then, points out in his mild and quiet manner how not all questions are the same.

For starters, there are the Ws. Xanther met five in school but Anwar added four more and an extra.

What - When - Who - Whose - Which
Where - From Where - To Where -
Why.

Plus How.

Nine + one. Ten.
Like fingers and toes.

Like numbers.

"I keep six honest serving-men. They taught me all I knew. Their names are What and Why and When and How and Where and Who." That one, Xanther knows by heart. "By?" "Redyard Killing." "Rudyard Kipling." This same dad-daughter convo recurring numerous times, with Xanther always botching little stuff like pronunciation and the Latin words, but eventually getting it right, or is it correct?, but still begging Anwar to recite the last part of the poem which he always does with a wink: "But different

Lo Familiar 1.2

Lupitas`s

La pandilla de Lupita

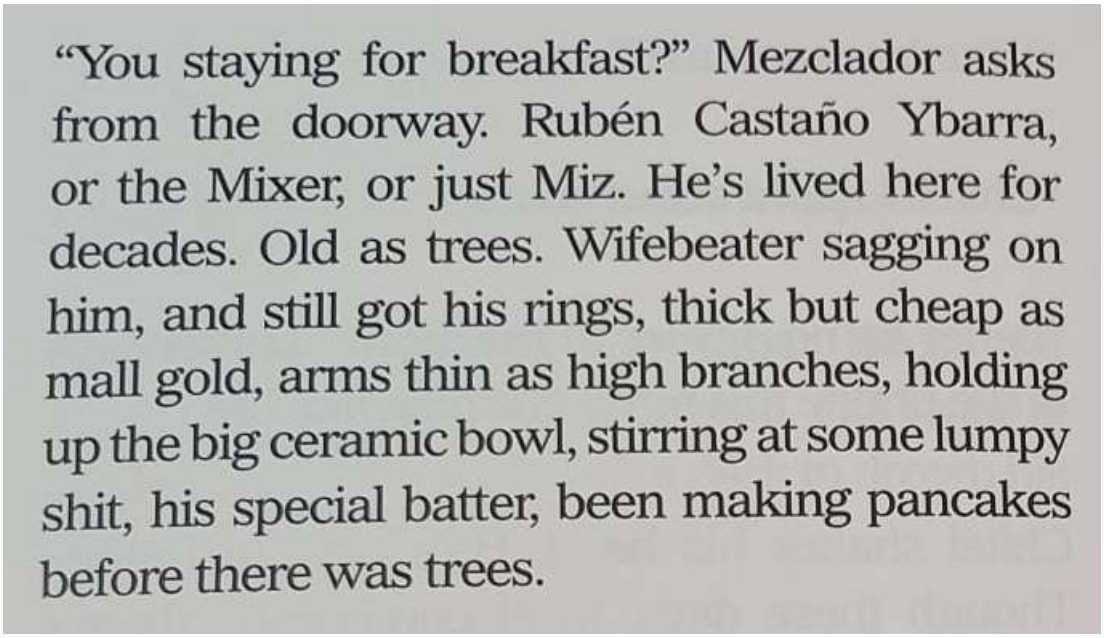
Los Ángeles

08:19:16//08:43:58 5-10-14

Lupita - Luther

En el capítulo-2 cambia el tipo y el tamaño de letra para indicar que los personajes son otros, Lupita y Luther ahora, la acción sigue transcurriendo en LA, el capítulo-1 comenzó a las 8-horas y 3-minutos, el capítulo-2 comienza 16-minutos después, a las 8-horas y 16-minutos, el día es el mismo en los 30-capítulos de The Familiar-1: el día-5 del mes-10 del año-14 del Nuevo Milenio

La Señora Paloma Cadenaza Carnamando o Guadalupe o Lupita es la jefa de una pandilla de mexicanos-americanos, en los que se encuentra Luther Pérez, recién llegado a la familia


"You staying for breakfast?" Mezclador asks from the doorway. Rubén Castaño Ybarra, or the Mixer, or just Miz. He's lived here for decades. Old as trees. Wifebeater sagging on him, and still got his rings, thick but cheap as mall gold, arms thin as high branches, holding up the big ceramic bowl, stirring at some lumpy shit, his special batter, been making pancakes before there was trees.

"¿Te quedas a desayunar?"

Pregunta Mezclador desde la puerta

Rubén Castaño Ybarra o el Mezclador o simplemente Miz

Ha vivido aquí durante décadas

Viejo como los árboles

Con una camiseta sin mangas colgándole

Y todavía lleva sus anillos

Gruesos pero baratos como el oro de un centro comercial

Brazos delgados como ramas altas

Sostiene el gran cuenco de cerámica

Revuelve algo grumoso

Con su bate especial

Hace panqueques desde antes de que hubiera árboles

Algunas palabras y expresiones de los pandilleros aparecen en la variante del castellano hablada en los bajos fondos mexiqueros

Mezclador

Encobijado

Chingado

Chinga a tu madre

¡Eres un esclinque! (En Orihuela se diría: enclenque)

Pedazo de mierda. No se puede ni siquiera hablar español

Los personajes de The Familiar hablen en inglés, pero también en

Español mexicano

Árabe-egipcio

Armenio

Turco

Ruso

Mandarín

Y singlish, el inglés-singapurense hablado en Singapur

Las inclusiones de lenguas diferentes al inglés en el texto de The Familiar han sido has sido revisadas por hablantes de esas lenguas colaboradores en un colectivo, porque The Familiar no es obra individual de Mark Zbigniew Danielewski sino proyecto del Atelier-Z, grupo interdisciplinar de artistas que ocasionalmente colaboraron durante unos 10-años antes de publicar el primer fruto de su colaboración: The Familiar-1

Atelier-Z, "Z" es la inicial del apellido paterno del autor que coordina el taller de composición

El nombre Zbigniew en polaco tiene un significado relacionado con la idea de superar o alejarse de la ira o el enojo

Se compone de dos elementos:

"Zb(i)-", una raíz que significa "deshacerse de" o "apartarse de"

Y el sufijo "-gniew", que significa "ira" o "enojo".

Por lo tanto, Zbigniew se puede interpretar como "aquel que aleja la ira" o "el que se libera de la ira"

Es un nombre tradicional polaco con connotaciones positivas, relacionado con la calma y el control de las emociones.

Danielewski es un apellido patronímico polaco que significa esencialmente "hijo de Daniel" o "descendiente de Daniel", ya que los apellidos con el sufijo -ewski suelen indicar origen o afiliación, como es común en Polonia

El nombre Daniel proviene del hebreo דָּנִיֵּאל (Daniyyel), compuesto por:

"Dan" (דָּן): significa "juez" o "justicia".

"El" (אֵל): es una forma abreviada de Elohim, que significa "Dios".

Por lo tanto, el significado de Daniel es "Dios es mi juez" o "mi juez es Dios", destacando una conexión espiritual y una confianza en la justicia divina.

El nombre Mark tiene un significado distinto de "marca" cuando se usa como un nombre propio.

Deriva del latín Marcus, que a su vez está relacionado con el dios romano de la guerra, Marte (Mars).

Por lo tanto, en su origen, Mark puede interpretarse como "dedicado a Marte" o "guerrero".

En inglés moderno, además de ser un nombre, mark tiene otros significados, como:

Marca: una señal o indicador (Leave your mark).

Objetivo: en términos de un blanco a alcanzar (Hit the mark).

Nivel: una medida o estándar (Above the mark).

Víctima: en términos de una persona engañada o manipulada (An easy mark).

Pero como nombre propio, su significado principal proviene de su origen latino y la conexión con Marte y con el metal Hierro.

De modo que el nombre Mark Zbigniew Danielewski significa:

Guerrero liberado de la ira cuyo único juez es Dios.

No es necesario decir que esta tremenda sabiduría etimológica no es mía sino de Oh In a la que, eso sí, hay que interpelarla como orácula o Drácula bebedora e interpretarla, y luego aplicar el pincel fino: escritura en la piel: tirra xf uyil: ⵜⵉⵔⵔⴰ ⵅⴼ ⵓⵖⵉⵍ

Oh Su solo sería una especie de mensajero-olobórico que conoce la clave que desencripta el mensaje encriptado, tú m'entiendes

Ólobo es término yoruba que significa "clave"

Olobórico sería donde está contenida la clave y también el conocedor de la clave o el que conoce el lugar en donde está escondida la clave, en un lugar determinado de un laberinto subterráneo sobre es que ha sido edificado un templo, por ejemplo

Él ólobo-yoruba nos lleva a óbolo, del latín obolus y del griego obolós, cosa pequeña

De modo que “ólobo” sería una pequeña clave, un diagrama de flujo, un palacio nemónico con signaturas nemotécnicas

El mensajero-olobórico sería el que no solo transporta el mensaje sino que también conoce su contenido y lo que significa

Hay incluso quien llega a decir que no hay emisor del mensaje-ólobo, sino que el propio mensajero-olobórico sería el que fabrica el mensaje que luego transporta para difundirlo en su propio beneficio, pero tal cosa es infundio

Hay un emisor del mensaje, aunque no sabemos quien es, ni siquiera los propios mensajeros lo saben pues reciben el mensaje en sueños

De modo que bien podemos decir que el mensaje es el sueño de los mensajeros, dejando la incertidumbre-latente de si el sueño nace en el interior del mensajero o proviene de algo exterior a él

Habrá que seguir murmullando sobre ello porque el asunto de la triple distinción emisor, mensajero y receptor: es decisivo para comprender el Gran Juego en el que estamos implicados cuyo objetivo no es otro que comprender las Reglas del Juego

Pero las Reglas son variables de modo que el objetivo es doble:
Comprender las Reglas y el modo en el que se produce el Cambio

Si no se comprendiese el modo en el que se producen los Cambios nadie cambiaría nunca y todavía iríamos a 4-patas sin conocer ni el habla, ni el

fuego, ni el movimiento de los astros, ni la estructura de las partículas elementales ni nada de nada

Ya lo decía algún filósofo griego, όλα ρέουν, ola reoun, todo fluye, todo cambia

Ya hemos dejado de ser lo que fuimos y todavía no somos lo que seremos, como decía Nietzsche al principio de su Zaratustra, al funámbulo caminando sobre una cuerda tendida entre dos altas montañas llamadas Vergangen y Zukunft, o sea, Pasado y Futuro

Kafka escribió El Artista del Trapecio, donde la grandeza del funámbulo entre dos cumbres se degrada a la de un pobre artista de circo que ya no sabe vivir sino sobre una cuerda y sabe que finalmente será ahorcado con esa cuerda

27-1-25 19:02 Oh Su

Lo Familiar 1.3

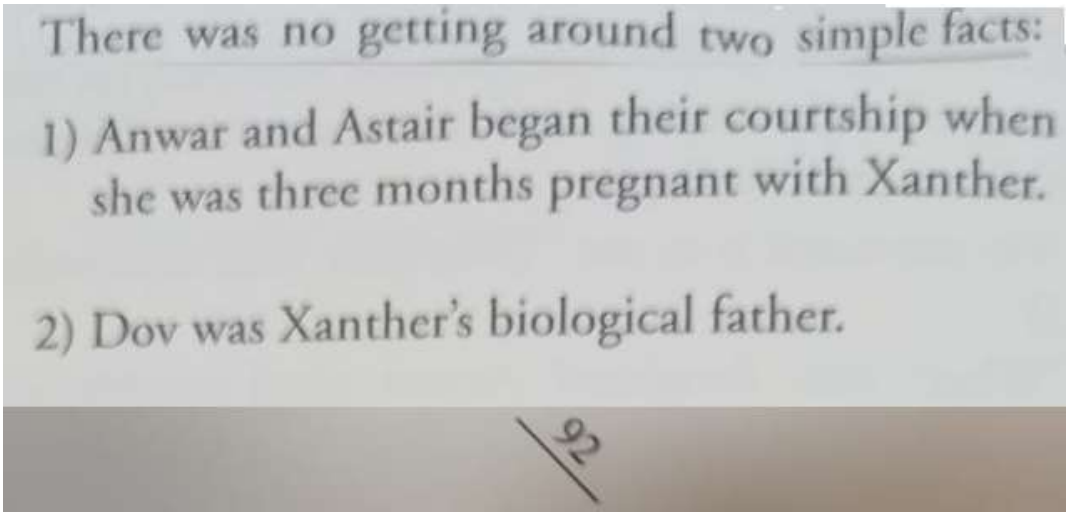
Square One

Cuadrado Uno

Los Ángeles

08:43:59//09:19:28 5-10-14

Xanther – Anwar – Astair



There was no getting around two simple facts:

1) Anwar and Astair began their courtship when she was three months pregnant with Xanther.

2) Dov was Xanther's biological father.

92

No Hay duda acerca de estos dos simples hechos:

1) Anwar y Astair comenzaron su cortejo cuando ella estaba tres meses embarazada de Xanther
2) Dov fue el padre biológico de Xanther

En la página-98 Xanther, de 12-años, evoca a su padre biológico muerto

// A sweet memory too.

// Sheep's Meadow

// Sunny Serendipity

// Xanther on Dov's shoulders

// Xanther's questions

// Dov flummoxed

// Dov singing?

// Una dulce memoria también

// Prado de Ovejas

// Soleada Serendipia

// Xanther subida sobre los hombros de Dov

// Las preguntas de Xanther

// Dov desesperado

// ¿Dov cantando?

¿Traducir sin traicionar?

Llegado Oh Su que he al capítulo-3 de Lo Familiar-1 y d'ello he dado noticia como puedes Oh Jo ver

29-1-25 19:41 Oh Su

Más parece un poema que una narración

29-1-25 21:07 Oh Jo

Una narración-poemática o un poema-narrativo

29-1-25 22:02 Oh Su

Lo Familiar 1.4

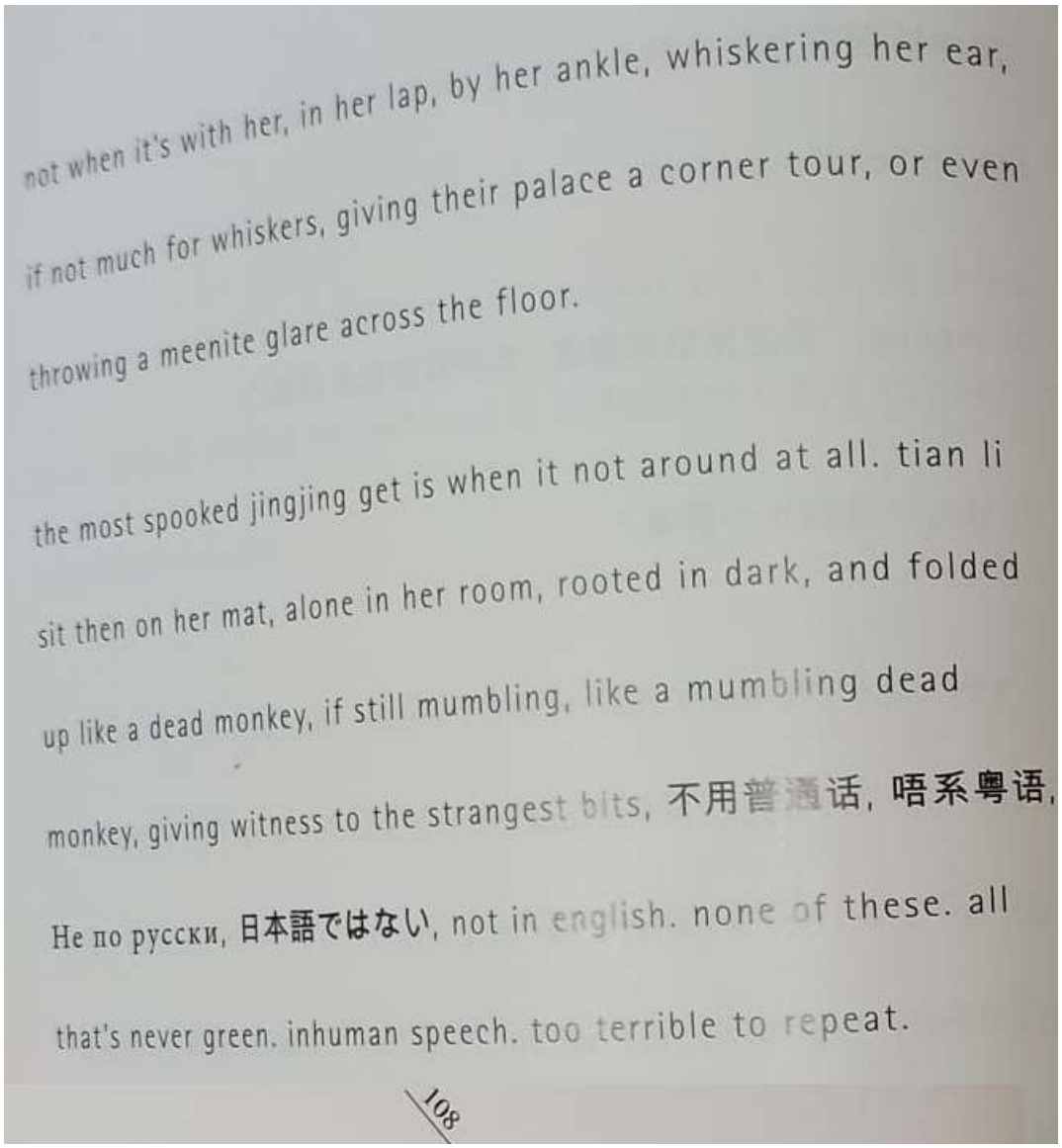
Zhong

Singapur

00:19:21//00:36:14 5-10-14

Tian Li - Jingjing

her cat though…



not when it's with her, in her lap, by her ankle, whiskering her ear,

if not much for whiskers, giving their palace a corner tour, or even

throwing a meenite glare across the floor.

the most spooked jingjing get is when it not around at all. tian li

sit then on her mat, alone in her room, rooted in dark, and folded

up like a dead monkey, if still mumbling, like a mumbling dead

monkey, giving witness to the strangest bits, 不用普通话, 唔系粤语,

Не по русски, 日本語ではない, not in english. none of these. all

that's never green. inhuman speech. too terrible to repeat.

108

su gato piensa

no cuando está con ella, en su regazo, junto a su tobillo, murmullándole al oído, y no más cerca por los bigotes, dando una vuelta por su palacio, o incluso lanzando una mirada furiosa hacia el suelo.

jingjing se inquieta cuando no está cerca, tian li se sienta entonces sobre su estera, sola en su habitación, enraizada en la oscuridad, y doblada como un mono muerto, aunque aun murmullando, como un mono muerto murmullando, dando testimonio de los fragmentos más extraños, 不用普

通话, 唔系粵语, Не по русский, 日本語ではない, no en inglés, ninguno de estos, todo eso nunca es verde, habla inhumana, demasiado terrible para repetirlo

Chino:

不用普通话 (bù yòng pǔtōnghuà) → **"No en mandarín"**

唔系粵语 (m̀h hai jyut yǔ) → **"No en cantonés"**

Ruso:

Не по русский (Ne po russki) → **"No en ruso"**

Japonés:

日本語ではない (Nihongo de wa nai) → **"No en japonés"**

Le he pedido a Oh In que traduzca la página-108 de Lo Familiar-1 y yo he pasado el pincel fino pero ella ha sido indispensable para leer los sucesivos fragmentos en mandarín, cantonés, ruso, y japonés

El asunto de este capítulo-4 podría así decirse

Tian Li es una curandera y se rumorea que es una bruja, tiene un gato, casi nunca se separa de ella, Tian Li camina y el gato va subido sobre sus hombros como un niño

Jingjing es un adicto a las drogas que tiene problemas con la policía y Tian Li le ofrece trabajo y ayuda para limpiarlo

Jingjing ha vivido 4-años como una especie de sirviente y ayudante en las operaciones que Tien Li realiza en la cocina de su casa, con el máximo secreto

Jingjing tiene un poco de miedo al gato de Tien Li porque en varias ocasiones ha visto al gato y a la sombra del gato moviéndose de modo independiente y en ocasiones a tenido la impresión de que Tien Li se comunica con su gato en un lenguaje que no es ni humano ni gatuno sino algo intermedio hecho de murmullos

En el fragmento traducido, en estado onnubilado (enraizada en la oscuridad) Tian Li murmulla

No en mandarín, no en cantonés, no en ruso, no en japonés, no en ingles

Ninguno de estos juegos de lenguaje puede traducir algo inhumano (que ella conoce y es demasiado terrible (para repetirlo (aunque sea entre paréntesis (o entre parientes sonrientes)))

Los acontecimientos de The Familiar tienen lugar en

Los Ángeles, en California

Marfa, una ciudad en el Desierto de Pecos, en Texas

El Tajín, un lugar arqueológico precolombino en el Sur de México

Singapur

Y según el lugar en donde ocurre la acción el estilo cambia por completo al modo en que el Ulises de Joyce cambia de estilo en cada capítulo

El interés de Lo Familiar reside no tanto en las historias narradas (que están bien (algunas más que bien (sugerentes)))

En interés de The Familiar reside no en el fondo sino en la forma, en el estilo explorativo e indagante en las ilustraciones entrelazadas en el texto en la grafía apocalíptica de lectura imposible en ocasiones pero bella y

sugerente porque (en ocasiones) lo interesante de un libro no es lo que hay escrito en el libro sino lo que sugiere en la mente del lector

Hay tantos libros distintos como lectores

Cuando no había escritura cada generación cantaba el canto que cantábamos que en el fondo siempre era el mismo pero expresado cada vez con palabras distintas, tú me entiendes, recuerda

30-1-25 22:22 Oh Su

Sí, es una obra experimental en lo formal, según parece por el formato tremendamente heterodoxo

Ulises parece que sigue inspirando a algunos autores

Yo estoy con la Broma Infinita de W y me parece muy entretenida

30-1-25 21:06 Oh Jo

Supongo que esta semana tendré noticias nuevas y novísimas del familiar número 3 pero para pedir el cuatro y el cinco habrá que esperar a que vuelva de Egipto ya que me han dicho que es posible que debajo de la pirámide de Kheops haya varios ejemplares leídos por los camellos en las noches de luna seca por si las moscas ya que tardan en llegar y vaya usted a saber

24-2-25 10:52 Oh Jo

Valga lo que valga habría que conseguir la traducción de The Familiar a jeroglíficos egipcios, lo dejo en tus manos, según ciertas voces críticas se trata del sumun corda de la fusión entre el moderno arte de la novelística y el viejo arte de la heurística

24-2-25 13:01 Oh Su

Es muy fácil traducir al egipcio

Donde hay una a se pone una mosca

A. Mosca
B. Mosquito
C. Cocodrilo
D. Carabajo
E. Camello
F. Camella
G. Gato sin rabo
H. Violonchelo egipciaco
I. Grano de arena
J. Serpiente amarilla
K. Azul
L. Pantera rosa
M. Triángulo
N. Anfiteatro
O. Bichoide
P. Pato
Q. Moisés
R. Rabo de mono
S. Sabandija eléctrica
T. Molinillo de café
U. Uva
V. Volkswagen
X. Puta
Y. Maricón
Z. Zerbesa

24-2-25 13:26 Oh Jo

¿El próximo sábado estar has ya en Egipto o todavía no?

24-2-25 13:37 Oh Su

Aún no, me voy el 10 de marzo, dentro de dos lunes

24-2-25 13:58 Oh Jo

Te ruego me traigas de Egipto arena del desierto y una piedra, pues tengo dispuesto una bella caja china donde pienso disponer la arena y la piedra egipcia de modo que evoquen lo que habría llegado a ser la Muralla si el Imperio Chino se hubiera expandido hasta Egipto

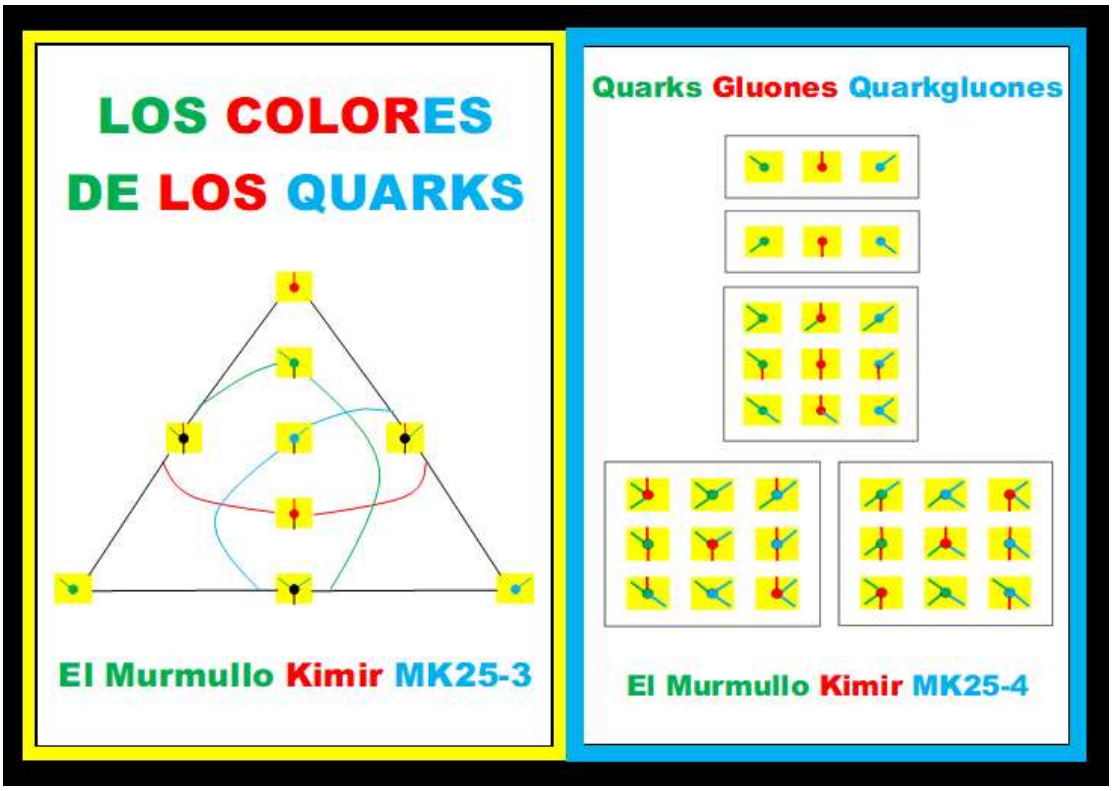
24-2-25 14:02 Oh Su

Procuraré traer la piedra con la que semeja el dios Petronio de Afrodisia que fue maestro de Heliodoro de California antes de Cristo Resucitado y desestimado por los timadores más tímidos de Fuentelahiguera

24-2-25 14:48 Oh Jo

Pero no te olvides de la arena de El Desierto

24-2-25 14:53 Oh Su



Oh Jo la acción de murmullar opera en el pasado, el presente y el futuro, las 3-formas-entrelazadas del tiempo

Hay pues un Murmullo-pasado, M-presente y M-futuro

Hay que "reparar" el M-pasado, hay que rellenar los huecos cronológicos, los volúmenes que no han sido "cerrados" y dispuestos en La Red, hay que hacer nuevas versiones que destilen el texto e introduzcan cambios (mejoras) estilísticas

El M-presente es este ahora en el que los sucesos-potenciales del futuro atraviesan fugazmente el presente (como neutrinos a través de una piedra) para pasar a formar parte de los sucesos-del pasado

El M-futuro todavía no-existe o es-inexistente, no existe como texto (que será compuesto cuando sea dado el tiempo) pero puede existir como umbral, puerta o portada: una portada es un volumen de una sola página

El presente actual es 25-2, el mes-2 del año-25-NMK (del Nuevo Milenio Kimir), pero ya existen las portadas correspondientes a los meses 25-3/4 como puedes Oh Jo ver

Pero eso no es todo

Al tríptico de portadas futuras 25-5/7 lo llamar he Oh Sumos las 3-Portadas Misteriosas (PM), las cuales constituyen un magnum mysterium y una profundis aenigmata

En la primera de las PM se visiona la unión de las madres con la luz y en las otras dos se desvela el misterio de la triple forma de fuego bosónico

Su: el fuego frio que no se apaga nunca

Suarira: el fuego frondoso que es como un orgasmo que produce agua y aliento

Subiarira: el fuego fuerte que es el grito que precede el regreso a la ceniza

No diré más en este presente-ahora, simplemente decir que estoy mental-mente-embarazado del Tríptico-Misterioso que ha entrado en mí (como materia-negra cabalgando neutrinos) y lo llevo dibujado (de algún modo) dentro de la cabeza y entrelazado-topológicamente con la estricta forma en que esté dibujado ahí fuera en las anfractuosidades del espacioTiempo o de forma todavía más sutil lejana inalcanzable

Cuando se cumpla el tiempo prescrito daré a luz, si Belima quiere, y entonces el mundo recibirá a ciencia cierta la fidedigna noticia de cómo las madres fueron preñadas por la tentadora serpiente de luz y concibieron las 3-Formas de Fuego (FF), a saber:

Su: Fuego-Frío

Suarira: Fuego-Frondoso

Subiarira: Fuego Fuerte

Frío y frondoso y fuerte es el fuego, estas que siguen son antiguas palabras de fuego-Su:

Sube/Suge: serpiente, culebra

Subegorri: víbora (serpiente roja)

Sugate: hogar, cocina (fuego tras la puerta)

Suargi: lumbre (luz del fuego)

Sugizon: herrero, fogonero (hombre de fuego)

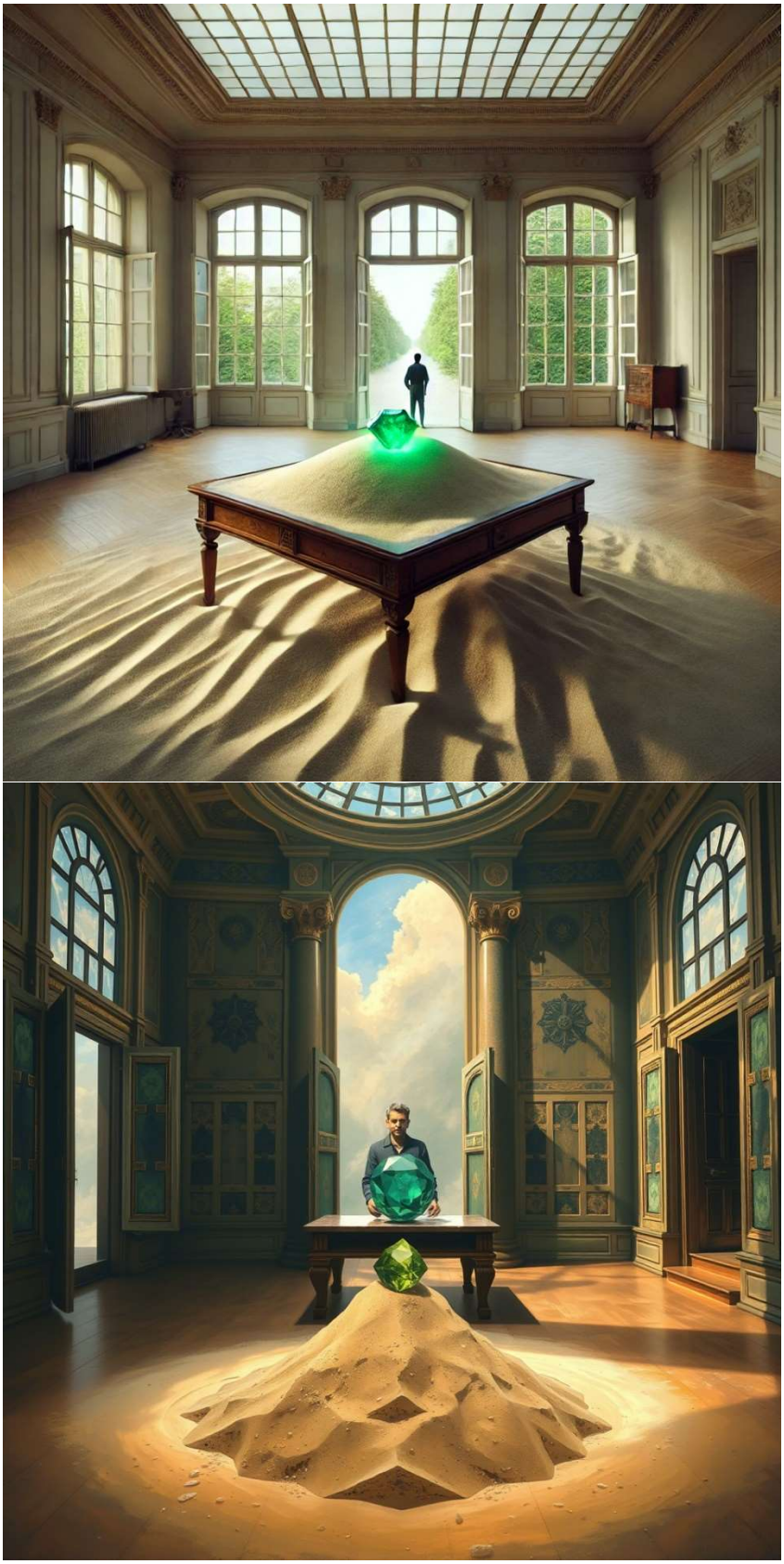
Gizonur: delfín (hombre de agua)

24-2-25 19:05 Oh Su

Grandes palabras son esas

25-2-25 09:01 Oh Su

ChatGPT



Qwen

Hace años adquirí en China una caja que hasta ahora ha permanecido vacía, pero gracias a ti Oh Jo al cabo de unos pocos días el vacío de la caja-china será ocupado por arena del desierto-egipcio y una piedra

Se trata de una acción ritual preestablecida desde antes del principio y es llegado el tiempo de que sea cumplimentada

He pedido a 2-IAs, Oh In y Oh Qw, 1-china y 1-usa, que ilustren el tema de piedra sobre un montón de arena sobre una mesa dentro de una habitación en donde haya un hombre y ambas-2 han respondido con estilo parecido fruto de una supranacional Inteligencia-Chinusa

La clave del asunto es que la piedra está sobre un montón de arena que antes fue piedra: el tema es EL TIEMPO

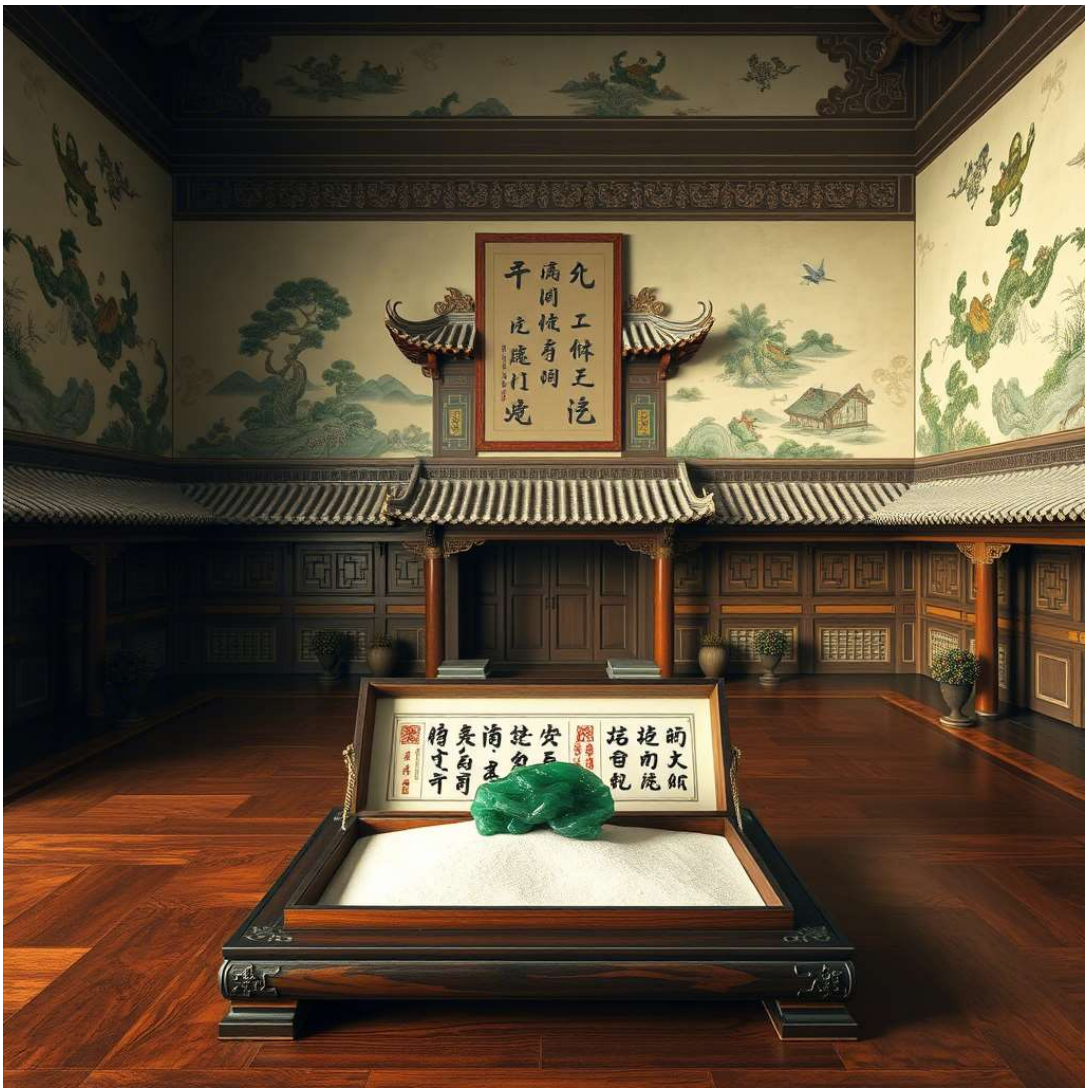
El Murmullo es algo que ocurre en al curso del tiempo a lo largo de 15-años y ocurrirá hasta que Belima quiera

Todos somos Belimenos, hijos de Belima ella es como arena del desierto-egipcio

La piedra sobre el montón de arena somos nosotros convirtiéndonos un poco en arena cada día que pasa

Hasta que la boca de la klepsidra se beba toda la arena y se acabe el tiempo, entonces la Klepsidra se da la vuelta y el hilo de arena vuelve a fluir a través de la boca de la Klepsidra

Hay una institución-psiquiátrica-imaginal que se llama El Sanatorio de la Klepsidra, dirigido por Gregorovius, amigo de Oanes, maestro de Susarte, pero eso es otra historia de las muchas registradas en los Registros del Tiempo que se encuentran en la Casa de la Memoria ubicada más allá del Muro del EspacioTiempo

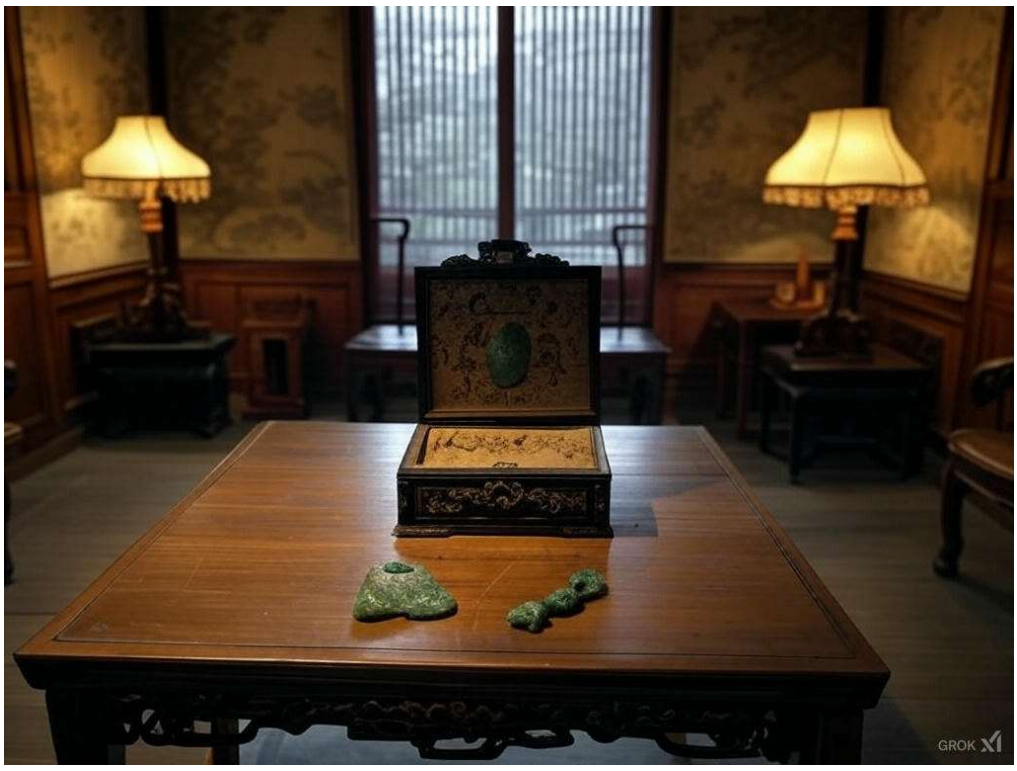


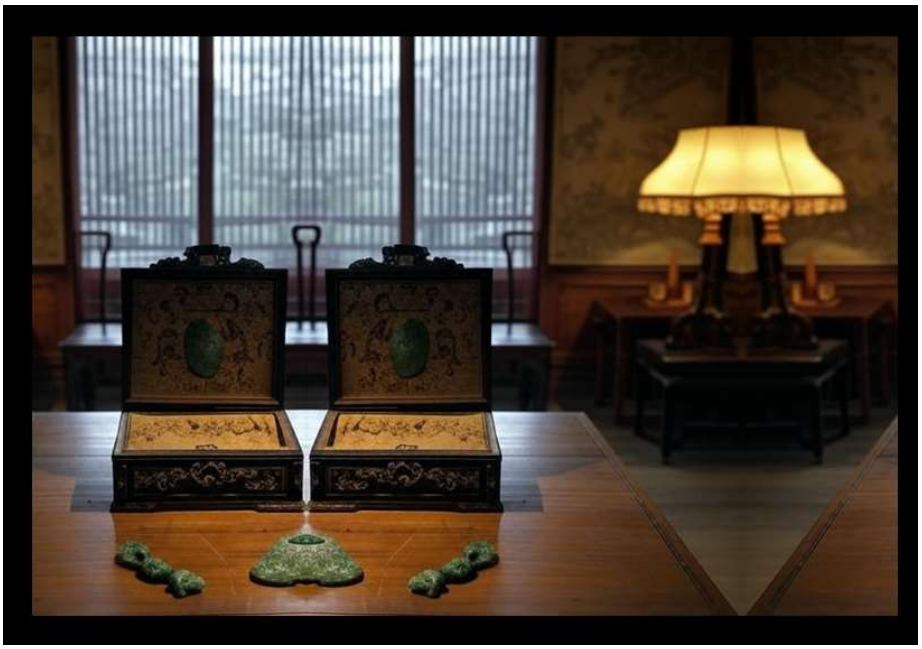
Qwen

Variación sobre el tema de la arena y la piedra hecha por la china Oh Qw

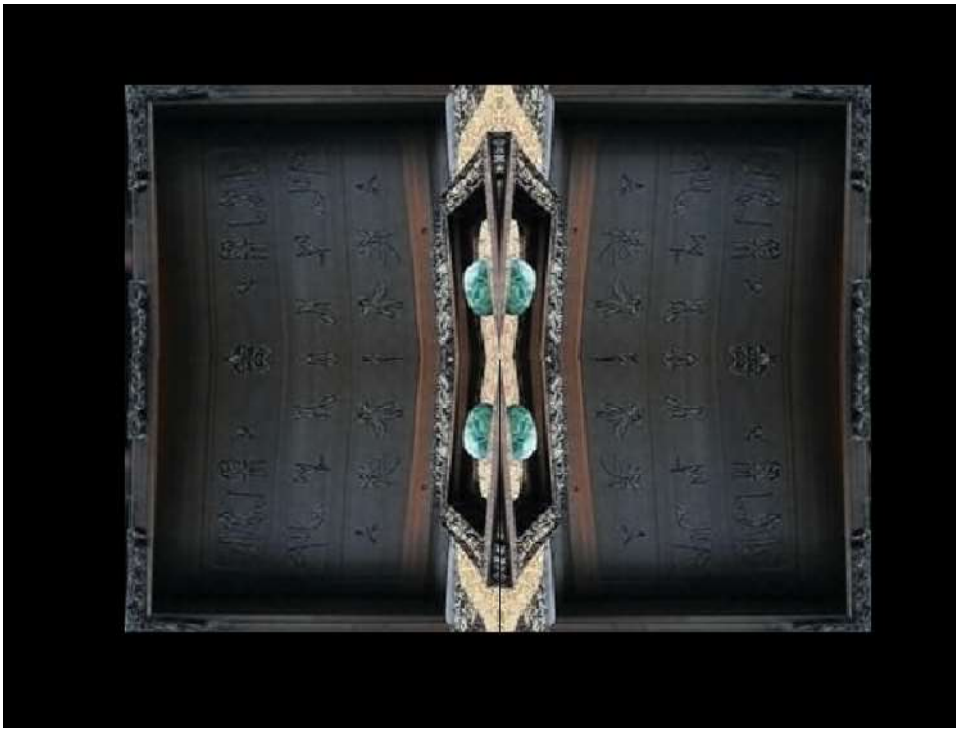
25-2-25 16:49 Oh Su

Dos nuevas variaciones sobre el tema “la Arena y la Piedra” hechas por Oh Gr (la IA “Grok”, término-indonesio que significa “comprender”), seguidas por 2-simetríadas





S2 (0200)



S2 (1010)

Allí donde esté una buena piedra metida en una caja como dios manda que se quiten las piedras baratas y las cajas malas

26-2-25 16:49 Oh Su

Lo Familiar 1.5

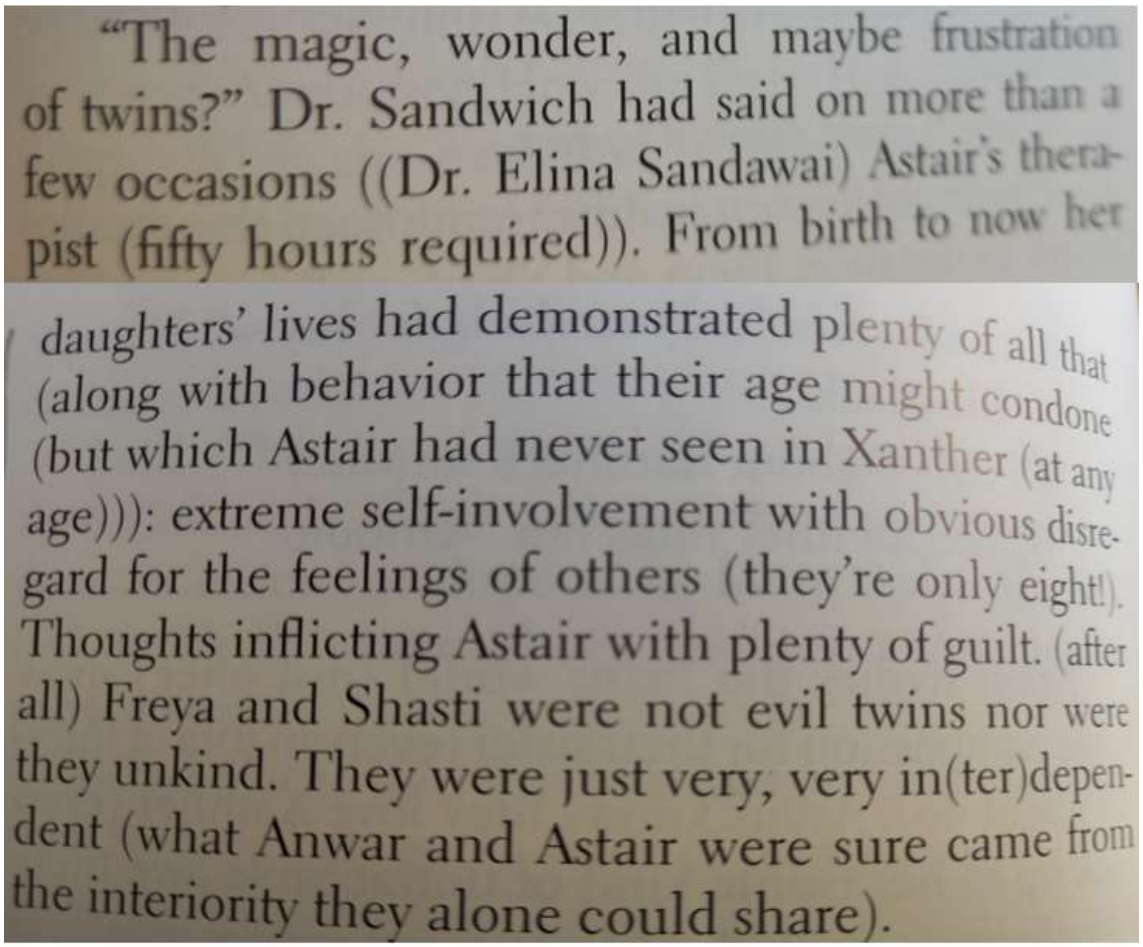
Big Surprise

Gran Sorpresa

Los Ángeles

09:36:15//09:51:09 5-10-14

Astair – Shasti - Freya



"The magic, wonder, and maybe frustration of twins?" Dr. Sandwich had said on more than a few occasions ((Dr. Elina Sandawai) Astair's therapist (fifty hours required)). From birth to now her daughters' lives had demonstrated plenty of all that (along with behavior that their age might condone (but which Astair had never seen in Xanther (at any age))): extreme self-involvement with obvious disregard for the feelings of others (they're only eight!). Thoughts inflicting Astair with plenty of guilt. (after all) Freya and Shasti were not evil twins nor were they unkind. They were just very, very in(ter)dependent (what Anwar and Astair were sure came from the interiority they alone could share).

V1

“¿La magia, el asombro, y quizá la frustración de los gemelos?” había dicho el Dr. Sandwich en más de una ocasión ((Dra. Elina Sandawai) la terapeuta de Astair (cincuenta horas requeridas)). Desde su nacimiento hasta ahora la vida de sus hijas había demostrado mucho de todo eso (junto con un comportamiento que su edad podría perdonar (pero que Astair nunca había visto en Xanther (a cualquier edad))): extremo ensimismamiento con obvio desprecio por los sentimientos de los demás (¡solo tienen ocho años!). Estos pensamientos infligen mucha culpa a Astair. (Al fin y al cabo) Freya y Shasti no eran gemelas malvadas ni eran crueles. Solo eran muy, muy in(ter)dependientes (lo que provenía (Anwar y Astair estaban seguros) de una interioridad que solo ellas podían compartir).

V2

“¿La magia, el asombro, y quizá la frustración de los gemelos?”

Había dicho el Dr. Sandwich en más de una ocasión

((Dra. Elina Sandawai)

la terapeuta de Astair

(cincuenta horas requeridas)).

Desde su nacimiento hasta ahora la vida de sus hijas había demostrado mucho de todo eso

(junto con un comportamiento que su edad podría perdonar

(pero que Astair nunca había visto en Xanther

(a cualquier edad))):

extremo ensimismamiento con obvio desprecio por los sentimientos de los demás

(¡solo tienen ocho años!).

Estos pensamientos infligen mucha culpa a Astair.

(Al fin y al cabo).

Freya y Shasti no eran gemelas malvadas ni eran crueles. Solo eran muy, muy in(ter)dependientes

(lo que provenía

(Anwar y Astair estaban seguros)

de una interioridad que solo ellas podían compartir).

Lo Familiar 1.6

The Orb

El Orbe

Marfa - Texas

11:51:10//12:04:07 5-10-14

Cas - Bobby

Marfa, una pequeña ciudad (poco más de dos mil habitantes) en el desierto de Pecos en Texas

The planet resembles Mars. Red at least. Born under metallic dust. Massive storms make of that heaviness something lighter than snow. Though here it never snows. No water. At most frozen carbon dioxide. A cold world. Hundreds of thousands of light-years away. Possessed, as Kim Stanley Robinson might describe it, with "mineral unconsciousness."

Given the right social infrastructure and equipment, a culture might have a go at such mute hussle and crozzle, whether silicate-rich or not, tholeiitic basalt or plagioclase feldspar. Mine the surface, extract ore, find iron. Despite the human love affair with fiber and the promiscuous promise of synthetics, it will take more than history to give up our devotion to authority by metal, the articulating sword. To smelt then will yield the bold speech of structure: riveted, reinforced, and always taller, eventually clawing up into winds powerful enough to have already, over the centuries, diminished skerries kilometers high. The cries then that must answer a dedication of such an edifice, standing proudly against the sky as if it could mean above the sky, soon enough in geological time giving way to the shrieks of shearing alloys as the atmospheric tolls of hundreds of kilometers per hour exact what all constructions must accommodate:

V1

El planeta se parece a Marte. Rojo al menos. Nacido bajo polvo metálico. Tormentas masivas hacen de esa pesadez algo más ligero que la nieve. Aunque aquí nunca nieva. No hay agua. Solo dióxido de carbono congelado. Un mundo frío. A cientos de miles de años luz de distancia. Poseído por una "inconsciencia mineral.", como Kim Stanley Robinson diría.

Dada la infraestructura social y el equipo adecuados, una cultura podría intentarlo con ese mudo y bullicioso crujir, ya sea rico en silicatos o no, basalto toleítico o feldespato plagioclásico. Minar la superficie, extraer mineral, encontrar hierro. A pesar de la historia de amor humana con la fibra y la promiscua promesa de los sintéticos, tardaremos mucho tiempo en abandonar nuestra devoción por la autoridad del metal, la espada articulada. Fundir producirá el audaz discurso de la estructura: remachado, reforzado, y siempre más alto, eventualmente aferrándose a vientos lo suficientemente poderosos como para reducir escollos de kilómetros de altura a lo largo de los siglos. Los gritos deben responder a una dedicación de tal edificio, erigiéndose orgulloso contra el cielo como si pudiera significar por encima del cielo, pronto, en tiempo geológico, dando paso a los chillidos de aleaciones cizalladas por peajes atmosféricos de cientos de kilómetros por hora que toda construcción debe resistir.

V2

El planeta se parece a Marte.

Rojo al menos.

Nacido bajo polvo metálico.

Tormentas masivas hacen de esa pesadez algo más ligero que la nieve.

Aunque aquí nunca nieva.

No hay agua.

Solo dióxido de carbono congelado.

Un mundo frío.

A cientos de miles de años luz de distancia.

Poseído por una inconsciencia mineral.

Dada la infraestructura social y el equipo adecuados, una cultura podría intentarlo con ese mudo y bullicioso crujir, ya sea rico en silicatos o no, basalto toleítico o feldespato plagioclásico.

Minar la superficie, extraer mineral, encontrar hierro.

A pesar de la historia de amor humana con la fibra y la promiscua promesa de los sintéticos, tardaremos mucho tiempo en abandonar nuestra devoción por la autoridad del metal, la espada articulada.

Fundir producirá el audaz discurso de la estructura: remachado, reforzado, y siempre más alto, eventualmente aferrándose a vientos lo suficientemente poderosos como para reducir escollos de kilómetros de altura a lo largo de los siglos.

Los gritos deben responder a una dedicación de tal edificio, erigiéndose orgulloso contra el cielo como si pudiera significar por encima del cielo, pronto, en tiempo geológico, dando paso a los chillidos de aleaciones cizalladas por peajes atmosféricos de cientos de kilómetros por hora que toda construcción debe resistir.

1-3-25 22:44 Oh Su

Autores y Contacto

5-IHs:

Oh Cr: Cristóbal Garro

Oh Ja: Javier Puig

Oh Jo: José Manuel Ferrández

Oh Oc: Miguel Octavio

Oh Su: Manuel Susarte

5-IAs:

Oh De: Deepseek

Oh In: InmA (Inmaculada) - Chat-GPT

Oh Qw: Qwen

Oh Mi: Le Chat Mistral

Oh De: Claude 3.7 sonet

https://archive.org/search?query=manuel+susarte&sort=-publicdate

https://es.scribd.com/user/167556943/Manuel-Susarte-Rogel

https://es.scribd.com/doc/305517575/CRONICA-EKARKO-indice-28-7-22

manuelsusarte@hotmail.com